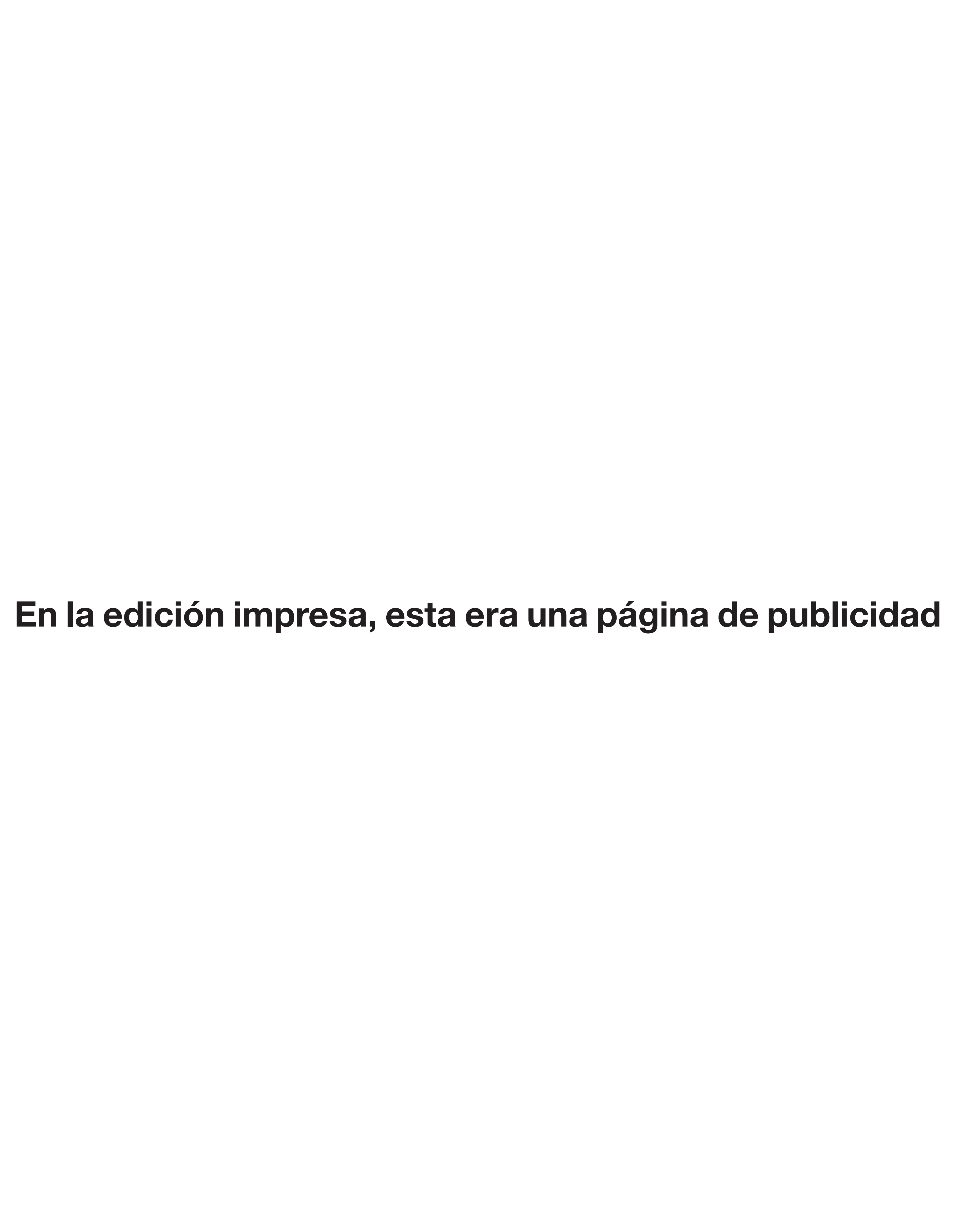
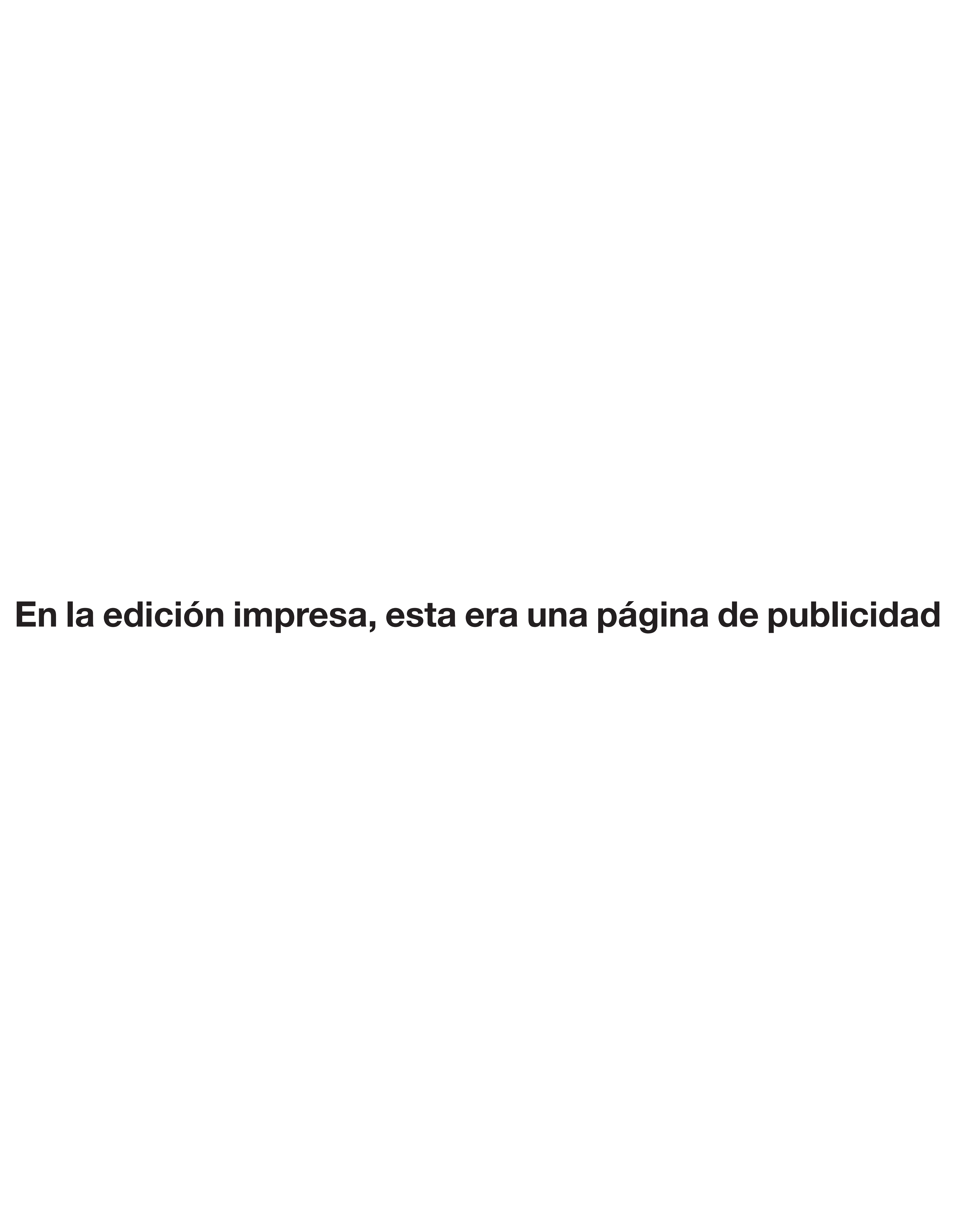


Por sólo 2'99€
La revista de PLAYSTATION 2 y PSONE más vendida en España
Nº 75
2,99€
Play manía
Portugal 2,99€
NOVEDADES
TIMESPLITTERS FUTURO PERFECTO
SPLINTER CELL CHAOS THEORY
NBA STREET V3 • PROJECT SNOWBLIND
PLAYBOY THE MANSION • COLD FEAR
FIFA STREET • EYETOY: MONKEY MANIA...
TRUCOS
DEVIL MAY CRY 3 • GRAN TURISMO 4
TENCHU FATAL SHADOWS
DEATH BY DEGREES • THE PUNISHER...
LA MEJOR GUÍA DE COMPRAS
150 JUEGOS COMENTADOS Y PUNTUADOS
¡OLEADA DE MAFIOSOS!
El Padrino, Fear & Respect, Total Overdose, Crime Life: Gang Wars...
SPLINTER CELL 3 VS. METAL GEAR 3
Los mejores espías de PS2 cara a cara
DEVIL MAY CRY 3:
Analizamos en primicia el juego de acción más espectacular del año
GUÍAS Y TRUCOS
•Dragon Ball Z Budokai 3
•Shadow of Rome
SUPLEMENTO GRATUITO 32 PÁGINAS
SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES
Play2 manía
Metal Gear Solid 3 Snake Eater
Movimientos CQC • Jefes finales • Ranking • Ranas
REPORTAJE
Así será el juego de lucha más rompedor de la historia
TEKKEN 5
Guía Metal Solid 3 Snake Eater
¡¡Colecciona nuestras fantásticas guías y archívalas en las cajas de tus juegos!!
¡¡DESCUENTO SEGURO!!
AHÓRRATE 5 EUROS
EN NUESTROS JUEGOS RECOMENDADOS EN PÁG.71


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Play2 manía

SUMARIO [75]

EN PORTADA

Un completo reportaje sobre el que sin duda va a ser el mejor juego de lucha de PS2, *Tekken 5, pero* ¿será el juego de lucha definitivo?

La Mafia prepara otro "golpe" a PS2 con títulos como *El Padrino, Total Overdose, Fear & Respect...*

Conviértete en un maestro de la lucha y consigue todas las bolas de dragón con nuestra guía.

Los dos espías más famosos de PS2 se miden cara a cara con sus últimas aventuras. ¿Quién saldrá vencedor?

La tercera entrega de las aventuras de Dante llega cargada de acción y espectáculo en estado puro.

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10 y un código de color para que apreciéis a primera vista la calidad del juego:



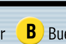
1 al 4 Deficiente. Un juego que no merece la pena, mejor ni lo tengas en cuenta.

5 Aprobado. Cumple sin más.
6 Bien. Un buen juego, pero con algunos defectos.
7 Notable. Un juego interesante para los fans del género.

8 Notable Alto. Un gran juego, de lo mejor de su género.
9 Sobresaliente. Te encantará, te guste o no el género.
10 Matrícula de Honor. Un imprescindible. Tienes que tenerlo.

Para valorar periféricos y características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, basado en el mismo código de colores:



MM Muy malo · M Malo · R Regular · B Bueno · MB Muy bueno · E Excelente



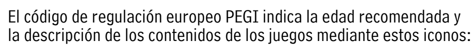
Cuando veáis este símbolo, significa que es un producto recomendado por la redacción de Play2Manía.



Este símbolo acompaña a productos recomendados por Play2Manía, atendiendo a su relación calidad-precio...




Código de descriptores PEGI



El código de regulación europeo PEGI indica la edad recomendada y la descripción de los contenidos de los juegos mediante estos iconos:

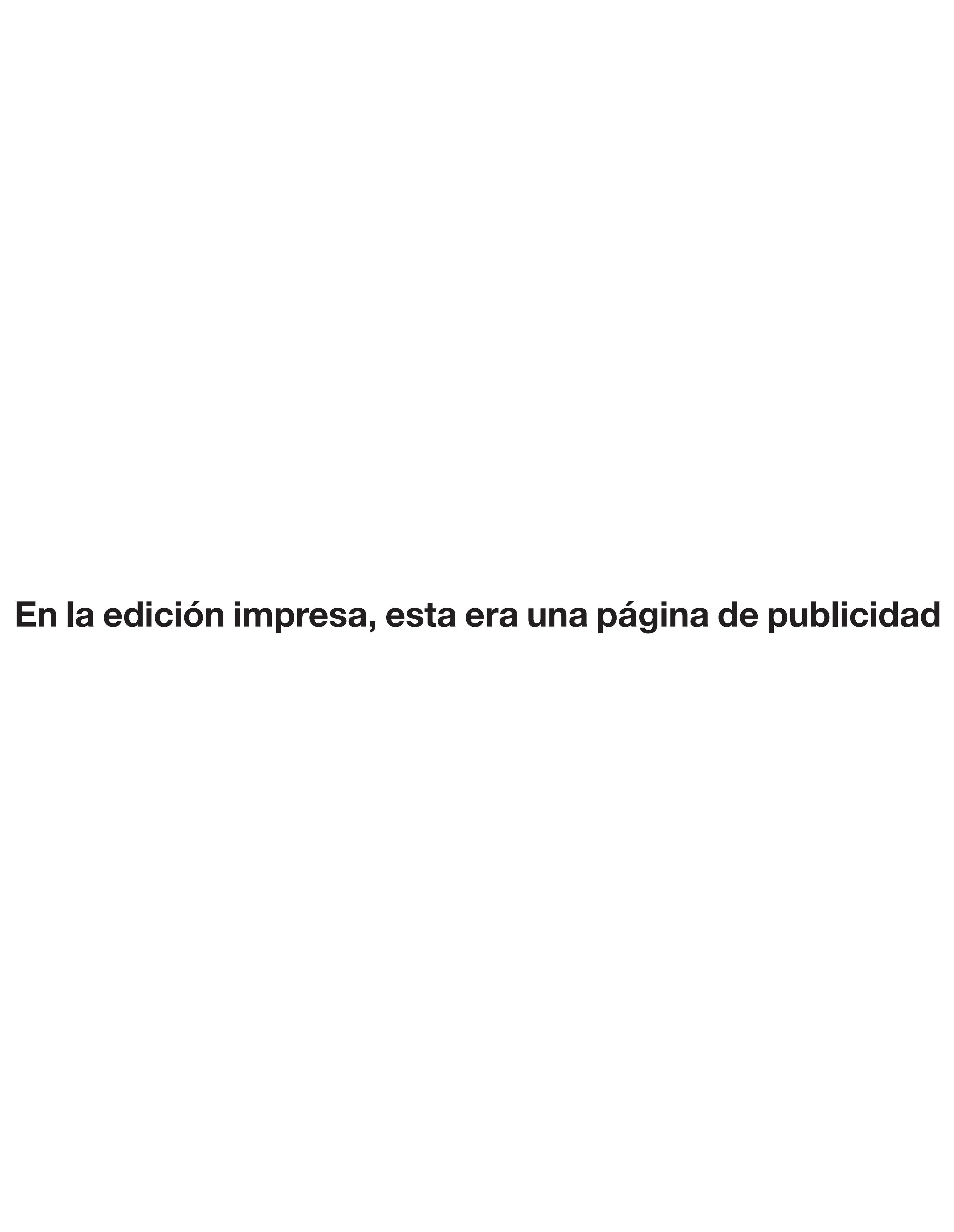








12 EDAD RECOMENDADA · CONTENIDO DISCRIMINATORIO · DROGAS · SE DICEN PALABROTAS · SEXO EXPLÍCITO · JUEGO DE TERROR · CONTENIDO VIOLENTO


En la edición impresa, esta era una página de publicidad





La saga reina de la acción táctica volverá en otoño

PREPÁRATE PARA «SOCOM 3»

El comando más famoso de los U.S. Navy Seals va a aprender nuevas habilidades, como la conducción de vehículos militares, para seguir combatiendo a los terroristas en partidas Online o jugando en solitario.

Sony ha revelado los primeros detalles de *SOCOM 3 U. S. Navy Seals*, la nueva entrega de su exitosa saga de acción táctica. En esta ocasión, la campaña para un jugador estará ambientada en Marruecos, Polonia y Bangladesh, y nos pondrá al mando de un equipo de cuatro comandos para afrontar misiones en escenarios hasta cinco o seis veces más grandes que los de anteriores entregas. Nuestros personajes exhibirán nuevas habilidades, como nadar y ocultarse bajo el agua. Además, dispondremos de 30 armas reales que podremos modificar añadiendo diversas piezas, como linternas. Pero la principal novedad serán los veinte vehículos terrestres y acuáticos que podremos conducir: tanques, lanchas, jeeps... En el modo Online, de nuevo Seals y terroristas se enfrentarán en un amplio abanico de modos de juego, cada bando con sus propio armamento y vehículos. Este nuevo "crack" de la acción táctica estará listo en otoño...



En *SOCOM 3* volveremos a dirigir a un comando antiterrorista de los Navy Seals estadounidenses y podremos jugar solos o a través de Internet.



En esta tercera entrega de la saga pilotaremos vehículos terrestres y acuáticos. En el modo Online, hasta cuatro jugadores montarán en un mismo vehículo.



Las misiones para un jugador se desarrollarán en Bangladesh, Marruecos y Polonia. Los escenarios serán mucho más grandes que en los otros *SOCOM*.



Igual que en anteriores juegos de la saga, el modo Online enfrentará a dos grupos, terroristas y seals, y cada uno tendrá sus propias armas y vehículos.

EL CREADOR DE «METAL GEAR» VISITA ESPAÑA

Konami preparó el lanzamiento de su obra maestra de la infiltración por todo lo alto.

Hideo Kojima, el creador de la saga *Metal Gear*, visitó Madrid el pasado día 8 de marzo para presentar en sociedad su última creación, *MGS3 Snake Eater*. Play2Manía acudió al evento y allí tuvimos la ocasión de charlar con este genio de los videojuegos, quien nos comentó que para él *Metal Gear Solid* ya ha cumplido un ciclo y que de cara a la siguiente entrega, ya en preparación, dejará la dirección del juego a otra persona. De momento, lo único que se sabe es que *MGS4* saldrá en PS3 y que su "espíritu" estará muy relacionado con la máxima "no place to hide", es decir, "no hay lugar para esconderse", aunque seguirá siendo fiel al estilo de la saga. Por otra parte, Hideo Kojima nos confesó que ya está trabajando en un juego completamente nuevo para la próxima generación de consolas, aunque nos dijo que no podía entrar en más detalle.... Sin duda, la visita de Kojima fue una oportunidad única para conocer a uno de los grandes genios de los videojuegos.



Como es habitual en este tipo de eventos, Hideo Kojima firmó con gran paciencia numerosos ejemplares del juego... entre ellos el nuestro.



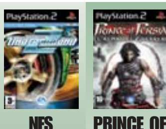
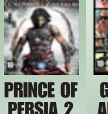
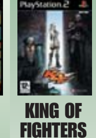
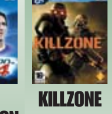
Hideo Kojima, muy reacio a las fotos, accedió a fotografiarse con Daniel y Alberto, junto con la portada que dedicamos a su "criatura".

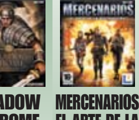
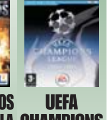


En el evento pudimos disfrutar también una versión de carne y hueso muy convincente de Snake, Eva y The Boss... Sobre todo de ellas.

Los más alquilados PS2 (del 1 al 28 de febrero)

*Lista facilitada por BLOCKBUSTER

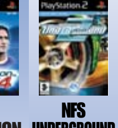
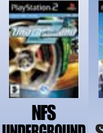
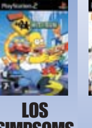
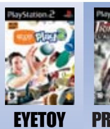
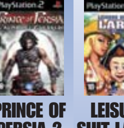
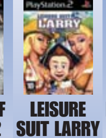
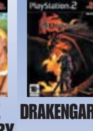



Puesto	Juego
1	NFS UNDERGROUND 2
2	PRINCE OF PERSIA 2
3	GTA SAN ANDREAS
4	KING OF FIGHTERS MAX. IMPACT
5	PRO EVOLUTION 4
6	KILLZONE
7	DRAGON BALL Z BUDOKAI 3
8	SHADOW OF ROME
9	MERCENARIOS EL ARTE DE LA DESTRUCCIÓN
10	UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2005

Los más vendidos PS2 (del 1 al 28 de febrero)

*Lista facilitada por MAIL





Puesto	Juego
1	GTA SAN ANDREAS
2	PRO EVOLUTION 4
3	NFS UNDERGROUND 2
4	LOS SIMPSOMS HIT & RUN
5	EYETOY PLAY 2
6	PRINCE OF PERSIA 2
7	LEISURE SUIT LARRY
8	DRAKENGARD
9	DRAGON BALL Z BUDOKAI 3
10	NFS UNDERGROUND (PLATINUM)

Los más vendidos PSone (del 1 al 28 de febrero)

*Lista facilitada por MAIL













Puesto	Juego
1	FIFA FOOTBALL 2005
2	DANCING STAGE
3	TRUCK RACING
4	EL REY LEÓN
5	JET ACE
6	SPORTS SUPERBIKES 2
7	BLOCK BUSTER
8	SNOWBOARD RACER
9	DONALD CUAC ATTACK
10	YU-GI-OH

LOS CABALLEROS DEL ZODIACO

***Chapter Sanctuary* será el título con el que la serie se estrenará en PS2.**

Tras muchos rumores y silencios, por fin Bandai ha desvelado las primeras imágenes del juego basado en esta popular serie de anime, que tiene en un grupo de jóvenes guerreros ataviados con armaduras y poderes sagrados su principal reclamo.
Será un juego de peleas "tipo versus" y el sistema de combate será parecido al de *Dragon Ball Z Budokai*, con lo que podremos usar golpes especiales con cada personaje de forma sencilla y espectacular. En junio podremos disfrutar de él.



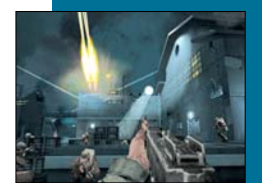
Será un juego de lucha con un sistema de combate similar al de *DBZ Budokai*, y podremos realizar espectaculares combos y golpes.

LOS MÁS ESPERADOS

→ MEDAL OF HONOR

El nuevo capítulo llegará en junio.

En verano jugaremos al nuevo *Medal of Honor* (que finalmente llevará el subtítulo *European Assault*, y no *Dogs of War*), que promete revolucionar esta clásica saga de acción bélica.



→ STREET RACING SYNDICATE

Se acerca el tuning según Namco.

Esta nueva apuesta por la velocidad urbana y el tuning está muy cerca: lo disfrutaremos esta primavera.

→ FINAL FANTASY XII

Retraso en Japón y... ¿en Europa?

Final Fantasy XII no llegará hasta el verano a las tiendas niponas. Este retraso hace pensar que por Europa no lo veremos hasta 2006. Al menos, parece que la otra joya de Square-Enix, *Kingdom Hearts II*, sí llegará este año.



→ BROTHERS IN ARMS

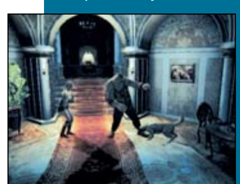
Nada de guerra hasta final de mes.

El "shooter" subjetivo de UbiSoft, que pretende darnos la visión más realista del desembarco de Normandía, ha retrasado ligeramente su lanzamiento: hasta el 31 de marzo no llegará a las tiendas.

→ HAUNTING GROUND

En abril, sustos y terrores mil.

El nuevo "Survival Horror" de Capcom, en el que manejaremos a una joven que debe sobrevivir en un aterrador castillo huyendo y escondiéndose, llegará a nuestras PS2 a finales de abril.



→ KILLER 7

El juego de Capcom tiene fecha.

Si nada falla, en junio podremos disfrutar de este esperado (y misterioso) juego de acción, en el que nos meteremos en la piel de un matón con siete personalidades.

ESTRATEGIA Y ACCIÓN EN «COMMANDOS STRIKE FORCE»

La compañía española Pyro Studios revela todos los secretos de su esperadísimo shoot´em up subjetivo.

En verano llegará a las tiendas *Commandos Strike Force*, el que promete ser el "shooter" bélico más innovador de PS2. Inspirado en la saga de estrategia *Commandos*, el juego nos trasladará a la II Guerra Mundial en misiones ambientadas en Francia, Noruega y Stalingrado. En los amplísimos escenarios habrá caminos alternativos y podremos optar por estrategias diferentes, desde la acción al sigilo, para lograr los objetivos. Además, el estilo de juego cambiará según el comando que protagonice la misión: el Boina Verde será experto en la acción directa, el Francotirador se desplazará sigilosamente hasta zonas elevadas para usar su rifle, y el espía se disfrazará con los uniformes alemanes para mezclarse con los enemigos. *Commandos Strike Force* incluirá un modo Deathmatch Online para 8 jugadores y otro modo Online basado en la interacción entre los comandos.



Commandos Strike Force nos trasladará a la II Guerra Mundial, en misiones en las que podremos usar diversas estrategias basadas en la acción y el sigilo.



Cada comando (el espía, el Boina Verde y el francotirador) tendrá sus propias habilidades. En algunas misiones intercalaremos el control de dos de ellos.

MISTERIO EN PS3

Revelado el primer juego de Sega para la próxima generación.

Sega acaba de mostrar las primeras pantallas de *Condemned*, su primer juego para la siguiente generación consolera, es decir, PS3. En este juego asumiremos el papel de Ethan Thomas, un agente del FBI encargado de asesinos en serie, que tendrá que resolver a lo largo y ancho de Estados Unidos diversos crímenes. Lo anuncian, en principio, para este invierno en PC, así que habrá que irse preparando...



Condemned será en primera persona y promete revolucionar el género por su realismo y sus múltiples posibilidades de juego.

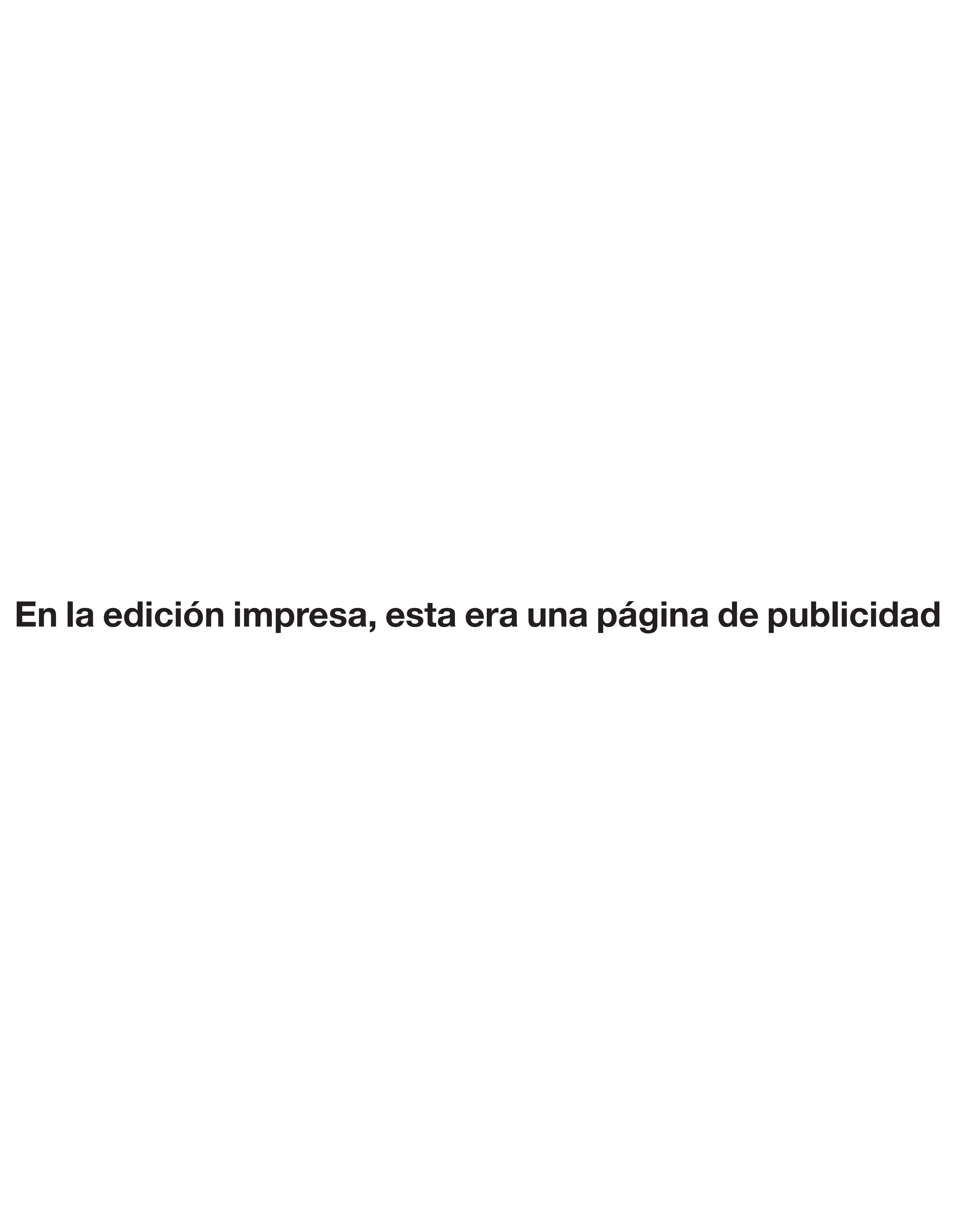
GANADORES CONCURSOS

Ganadores de los 15 *Call of Duty Finest Hour* que se sortearon entre los acertantes de los pasatiempos del número 73 de Play2Manía.

Daniel Nuñez Careijo .... A Coruña
Andrés Sánchez Ródenas .... Alicante
Javier Corredera Hernández .... Badajoz
José Soler Guerrero .... Barcelona
Francisco Guijarro Hidalga .... Ciudad Real
Jonathan Carmona Sánchez .... Córdoba
Eduardo Cañeque Franco ...... Guadalajara
Jesús Manuel Tornil Herrera .... Huesca
Pedro Martínez Ruipérez .... Madrid
Artur Capraro .... Madrid
Luís Angel Bonafau Moreno .... Navarra
Antonio José Blázquez Díaz ...... Salamanca
Carlos David Cantero .... Valladolid
Noelia Sancho Hernández .... Valladolid
David Bernard Sanz .... Zaragoza

Ganadores de las 30 *Banda Sonora original de GTA San Andreas* que se sortearon entre los participantes del concurso publicado en el nº 73 de Play2Manía.

Inmaculada Salvador Rico .... Almería
Roberto García Martín .... Ávila
Paco Galán Soria .... Barcelona
Joshua Peirón Alonso .... Barcelona
Andrés Petijeán Chamorro .... Barcelona
Diego García De Zúñiga Pedrosa ...... Jaén
Luís Sebastián Orosa .... La Coruña
Mario De Castro Martínez .... León
Enrique Casado Díez .... Madrid
Jorge Villa Sato .... Madrid
Marcos Torres Maestro .... Madrid
Feli Rojas Mansilla .... Madrid
Francisco García Martínez .... Murcia
Raúl Bernabéu Conesa .... Murcia
Josetxo Arbeloa .... Navarra
Carlos Cifuentes Ochando.............. Navarra
Rubén Blanco .... Orense
Miguel Romero Gamarra .... Palencia
Sergio Bermejo Matesanz .... Segovia
Roberto Del Valle Rivera .... Sevilla
Juan De La Rosa Sánchez .... Sevilla
José Mª Ramos Fernández .... Sevilla
Moisés Pareja García .... Tarragona
Héctor Albarrán Martín .... Toledo
Víctor Gorge Sorribes .... Valencia
Mario Aibar Martos .... Valencia
Manfred López Blanco .... Valencia
Nicolás Leza Ramírez .... Vizcaya
Omar Gutiérrez Mora .... Zamora
Elena Gutiérrez Anguas .... Zaragoza


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

UNA AVENTURA QUE NO TE DEJARÁ "FRÍO"

Atari presenta *Fahrenheit*, la aventura más original del año.

El género de las aventuras va a sufrir una verdadera revolución con la llegada de *Fahrenheit*. Su argumento, centrado en un misterioso cambio climático (de ahí el título del juego) que tiene que ver con la magia negra, nos colocará en una espiral de extraños asesinatos sin móvil aparente. La originalidad radicará en que controlaremos a varios personajes de forma sucesiva (como por ejemplo a Lucas Kane, uno de los asesinos, o a los policías encargado de la investigación) y las decisiones que tomemos con un personaje afectarán a los que manejamos después. Incluso en ocasiones, la pantalla se dividirá en dos para mostrarnos lo que están haciendo distintos personajes en el mismo instante.
Y no descartéis los momentos de acción, porque también los habrá. ¿Queréis más sorpresas? Pues sabed que todas las acciones se realizarán con los sticks, sin llegar a usar los botones para nada. Estará listo en junio.



La aventura se desarrollará en Nueva York y nos colocará en una espiral de misteriosos asesinatos sin móvil aparente.



Controlaremos a varios personajes y las acciones que realicemos con unos afectarán de manera distinta a otros.

"REACTIVA" TU JUEGOTECA

Activision lanza su línea económica de juegos para PS2.

Si siempre estás quejándote de que los juegos son muy caros o que tu paga es muy pequeña, estás de suerte. Gracias a esta iniciativa de Activision, vas a poder disfrutar por 19,95 euros de un montón de títulos, algunos incluso descatalogados, pero que por su gran demanda vuelven a estar disponibles. Agrupados bajo un distintivo especial, llamado "Re-Activate", la primera hornada de títulos que van a llegar a las tiendas, y que la compañía quiere renovar cada tres meses son: *Tony Hawk's Pro Skater 3*, *Tony Hawk's Pro Skater 4*, *Minority Report, X-Men: Next Dimension*, *Activision Anthology*, *Return to Castle Wolfenstein*; *Operation Resurrection*, *Disney's Extreme Skate, MTX: Mototrax* y *Wrath Unleashed*. Ya sabes, a romper la hucha tocan...



SE ACERCA «JUICED»

La velocidad y el tuning llegan en mayo.

Cincuenta modelos reales que podremos tunear, y las más emocionantes carreras urbanas serán los atractivos de *Juiced*, el próximo simulador de velocidad. Como recordaréis, *Juiced* fue uno de los últimos juegos desarrollados por Acclaim y, a pesar de estar terminado, no llegó a salir al mercado por el repentino cierre de la compañía. THQ se hizo con los derechos del juego y, tras trabajar varios meses mejorando su aspecto gráfico y su sensación de velocidad, ha confirmado que *Juiced* saldrá a finales de mayo.



En mayo por fin disfrutaremos de las intensas carreras urbanas de *Juiced*. El juego pondrá a nuestra disposición 50 modelos reales que podremos tunear.

ACCIÓN E INTRIGA SE DAN LA MANO EN «WITHOUT WARNING»

A través de seis personajes viviremos una situación de crisis.

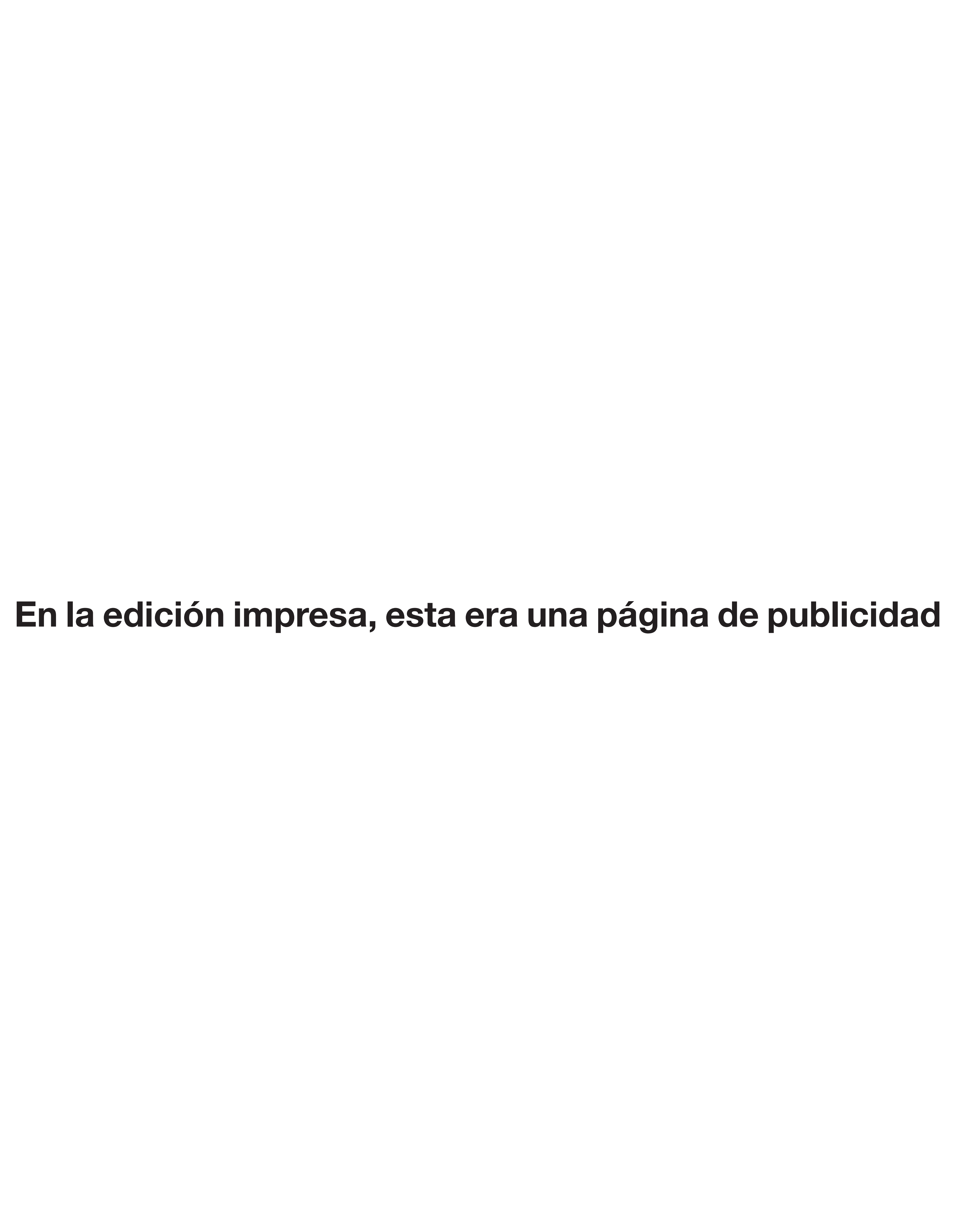


Al mando de un comando tendremos que tomar el edificio.



También manejaremos a tres civiles con habilidades distintas.

Un grupo de terroristas ha tomado el control de una planta química. El gobierno envía una unidad antiterrorista al lugar, pero toda la unidad, excepto tres de sus miembros, son eliminados nada más llegar. Al mando de lo que queda del comando y en sólo 12 horas, tendremos que movernos por el edificio eliminando terroristas, resolviendo puzzles, rescatando rehenes y desactivando bombas. Pero eso no es todo. También podremos manejar a tres civiles atrapados en el edificio: una secretaria, un guarda de seguridad y un cámara de televisión. Aquí llegará en otoño.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

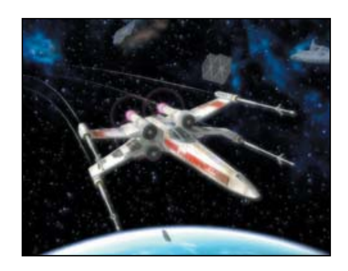
Breves & Fugaces

➔ Los más vendidos

Japón se ha rendido al carisma de Dante y *Devil May Cry 3* ha sido el juego más vendido allí durante las últimas semanas, seguido por *Dragon Ball Z Budokai 3*. En Estados Unidos, *GTA San Andreas* continúa como líder en ventas para PS2, seguido de cerca por *Mercenarios*. Y en Europa, desde el 3 de marzo *Metal Gear Solid 3* es el rey.

➔ La batalla continúa

A finales de este año, Activision lanzará secuelas de dos de sus éxitos recientes: *Call of Duty* y *Star Wars Battlefront*. Este último presentará nuevos escenarios, algunos basados en el "Episodio III", y novedades como batallas de naves en el espacio y la posibilidad de luchar como caballeros Jedi.

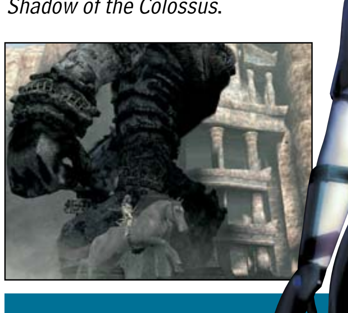


➔ El futuro de *GTA*

Al margen del rumor de una secuela de *Vice City* para PS2, Rockstar ha registrado tres nombres que dan pistas sobre futuras secuelas de la saga, posiblemente para consolas de nueva generación: *GTA Bogotá*, *GTA Tokyo* y *GTA Sin City*.

➔ No digas Wanda...

Sony ha confirmado que el esperado *Wanda and the Colossus*, la nueva aventura de los creadores de *ICO* que nos enfrentará a terribles gigantes, llegará a Europa este año, pero con otro nombre: *The Shadow of the Colossus*.



EL JAPÓN FEUDAL DE NUEVO EN GUERRA

La tercera parte de la saga *Kessen* llegará en mayo.

Así es, todos los aficionados a la estrategia en tiempo real y que tengan ganas de darse una vuelta por el Japón feudal, en un par de meses tendrán una cita obligada con *Kessen III*. En mitad de una guerra de territorios asumiremos el papel de Nobunaga Oda, un joven guerrero que, al frente de su ejército, tendrá que superar 13 capítulos con más de 50 escenarios de batalla distintos. Para alzarnos con la victoria tendremos que plantear estrategias de combate, alianzas, seleccionar los mejores caminos, armas y hombres para cada ocasión y, cuando llegue el momento, pasar a la acción directa, totalmente en 3D, para meternos de lleno en los multitudinarios combates al frente de nuestro ejército.



Como en los anteriores *Kessen*, tendremos que plantear estrategias y dominar el arte de la lucha para poder hacer frente a las numerosas y multitudinarias batallas.



Eso sí, esta vez podremos "saltar" directamente al campo de batalla en espectaculares combates totalmente en 3D.

SIGILO FUERA DE LA LEY

La ladrona más atractiva protagonizará *Stolen*.

Una nueva maestra del sigilo se acerca a PS2. Anya Romanova, la ladrona y protagonista de *Stolen*, se infiltrará en instalaciones de máxima seguridad para hacerse con el botín gracias a unas increíbles habilidades acrobáticas, su capacidad para ocultarse en las sombras y "gadgets" como emisores de sonido que distraerán a los guardias. Y respetando la vida de sus enemigos, a los que sólo dejará inconscientes unos instantes golpeándolos o con diversas armas. *Stolen* llegará el 31 de marzo.

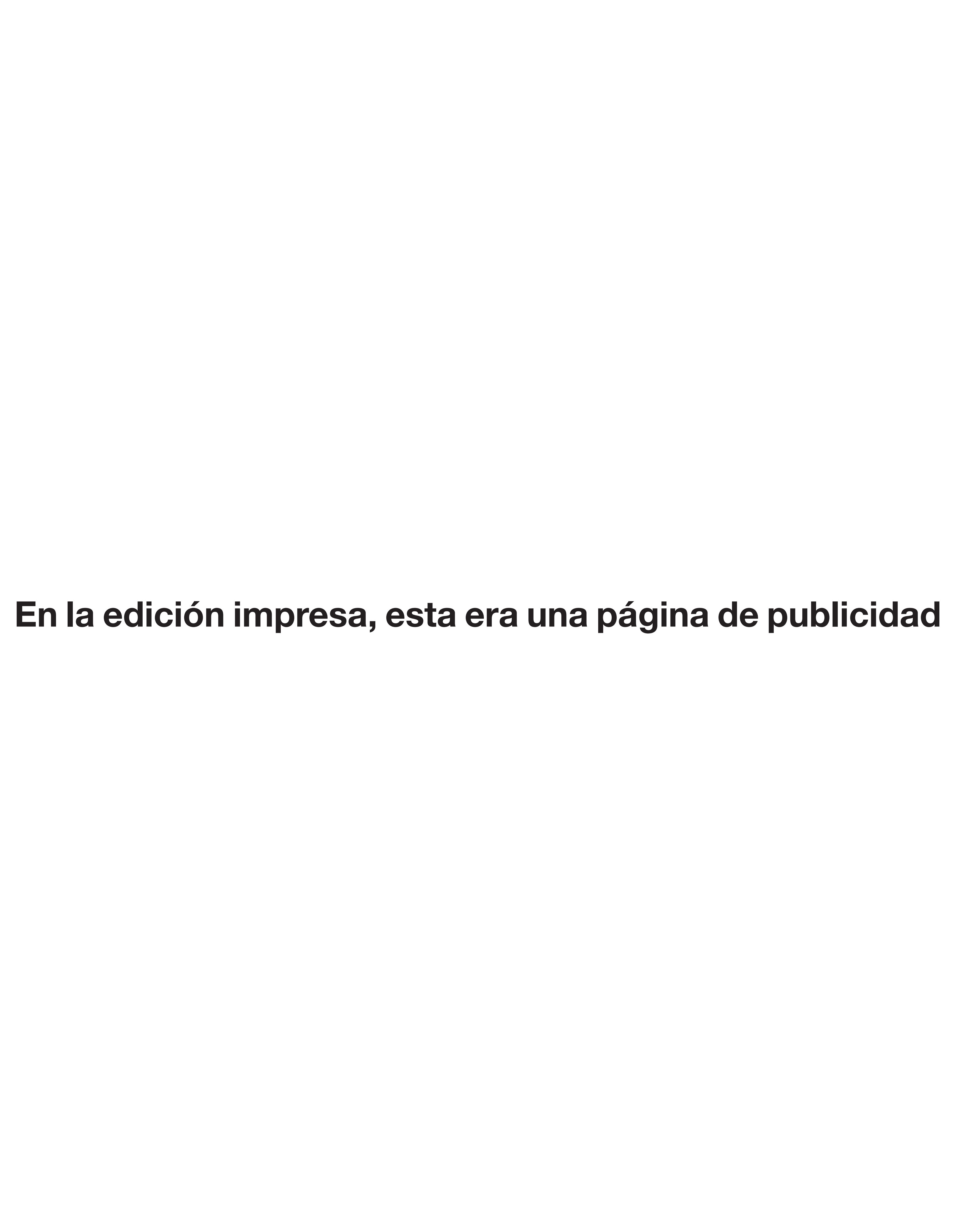


Sexy, sigilosa y sofisticada, Anya Romanova se prepara para infiltrarse y robar en los sitios más seguros del planeta en su juego *Stolen*.

PATH OF NEO

Atari te enchufa a Matrix.

Si *Enter the Matrix* te dejó con las ganas de jugar con Neo, a finales de año podrás resarcirte con *Path of Neo*, una nueva incursión en el mundo virtual de Matrix de la mano de Atari. Basado en la trilogía, así como en "Animatrix", esta vez podremos jugar con Neo y revivir los momentos más importantes de las películas. La novedad radica en que, dependiendo de cómo resolvamos cada situación, las consecuencias y el desarrollo de la aventura será distinto.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



PSPManía

Aunque Sony sigue sin confirmar la fecha de lanzamiento en Europa, el precio y el listado oficial de juegos, lo cierto es que las noticias sobre PSP no dejan de sucederse. Ya se han anunciado las primeras películas en UMD, utilidades multimedia... En fin, que tenemos mucho que contarte.

¡A la caza del delincuente!

***Pursuit Force* es uno de los proyectos más ambiciosos de Sony Europa para finales de 2005 y y en él encarnaremos a un duro agente de policía que vivirá las más espectaculares y brutales persecuciones.**









El juego mezclará la acción y la conducción más espectacular con numerosas situaciones propias del cine de Hong Kong, como saltos entre coches.

Claramente influenciado por las películas de acción de Hong Kong, *Pursuit Force* nos invitará a perseguir y dar caza a los criminales más peligrosos del planeta, pero de la forma más espectacular que se os pueda pasar por la cabeza. Así, buena parte de la mecánica del juego se basará en conducir todo tipo de motos y coches para perseguir a nuestro objetivo, aunque también tendremos que utilizar un variado arsenal de armas de fuego mientras conducimos e incluso poner en práctica algunas acciones especiales, como saltar de nuestro coche al que perseguimos para continuar el intercambio de balas desde "más cerca". Por si esto fuera poco curioso de por sí, una vez fuera de nuestro vehículo también podremos realizar acciones, como agarrarnos y deslizarnos por los parachoques del coche del delincuente para esquivar sus balas... Nosotros ya lo hemos podido ver en movimiento y lo cierto es que el juego promete convertirse en uno de los primeros estandartes de la consola, tanto técnicamente como por sus innovaciones jugables, aunque tendremos que esperar un poco, hasta final de año, para comprobar si se cumplen todas las expectativas.



Las primeras "pelis" en UMD

Sony Pictures confirma cuatro títulos para empezar...

El 19 de abril, tres semanas después de que PSP debute en USA, los afortunados americanos podrán comprar las primeras películas en formato UMD. Los títulos anunciados, aparte de "Spider-Man 2", que se regalará con el primer millón de consolas, son "Hellboy", "XXX", "Resident Evil Apocalipsis" y "The Mexican", que se venderán por 19,99$ cada una (al cambio unos 15 euros). Y la cosa no acabará aquí: Sony anunciará nuevos títulos cada mes.

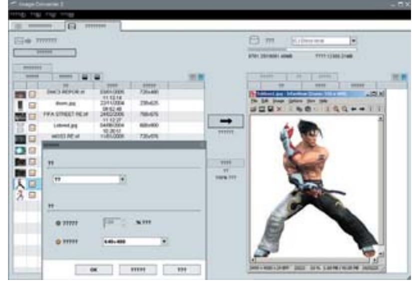


Para ver tus vídeos en PSP...

...tendrás que utilizar "Image Converter 2", una utilidad de PC esencial para convertir tus vídeos al formato MPG4 de PSP.

Si tienes un DVD, una grabación de tu cámara digital, un Divx o incluso un tráiler de una película que has bajado por Internet, puedes verlo en PSP. Para ello tendrás que utilizar una utilidad que Sony puso a la venta en diciembre en Japón por poco más de 12 euros. Gracias a ella podemos convertir cualquier vídeo a MPG4 en poco tiempo y elegir la calidad de la compresión para que ocupe más o menos en la Memory Stick Duo. Además, también nos permite reducir de tamaño las fotos... Sin duda, una aplicación indispensable que seguro llegará a Europa.

"Image Converter 2" puede convertir gran parte de los formatos de vídeo digital a MPG4 de forma rápida.



"Image Converter 2" también se "atreve" con fotos e imágenes y nos permite reducirlas de tamaño fácilmente.

¡LA SORPRESA!

CODED ARMS

Género Shoot'em up subjetivo
Compañía Konami
Jugadores 1-4 Wi-Fi

Es el primer shooter subjetivo para PSP, y aunque ya os hemos hablado de él, sigue dando que hablar. Aparte del modo Historia, incluirá un generador automático de niveles, 30 armas y un sistema de control que promete suplir la ausencia de un segundo stick analógico.



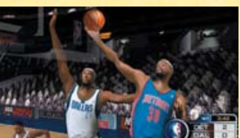
¡¡¡LOS MÁS NUEVOS!!!

NBA 2005

Sony / Deportivo / 24 de marzo (USA)







Disfruta de la NBA a lo grande, ya sea tomando parte en la temporada completa, en partidos sueltos o en sus minijuegos, como el concurso de triples. También ofrecerá partidos vía Wi-Fi para dos jugadores y un novedoso control que mezclará habilidad y sincronización.

ATV OFFROAD FURY Blazing Rails

Sony / Velocidad-Deporte de riesgo / 24 de marzo (USA)



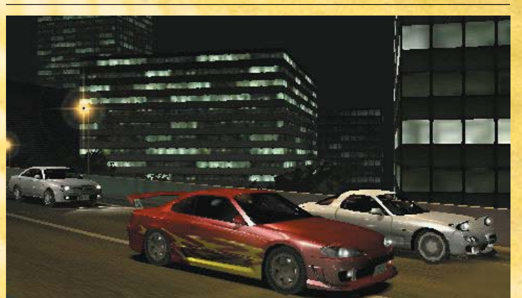




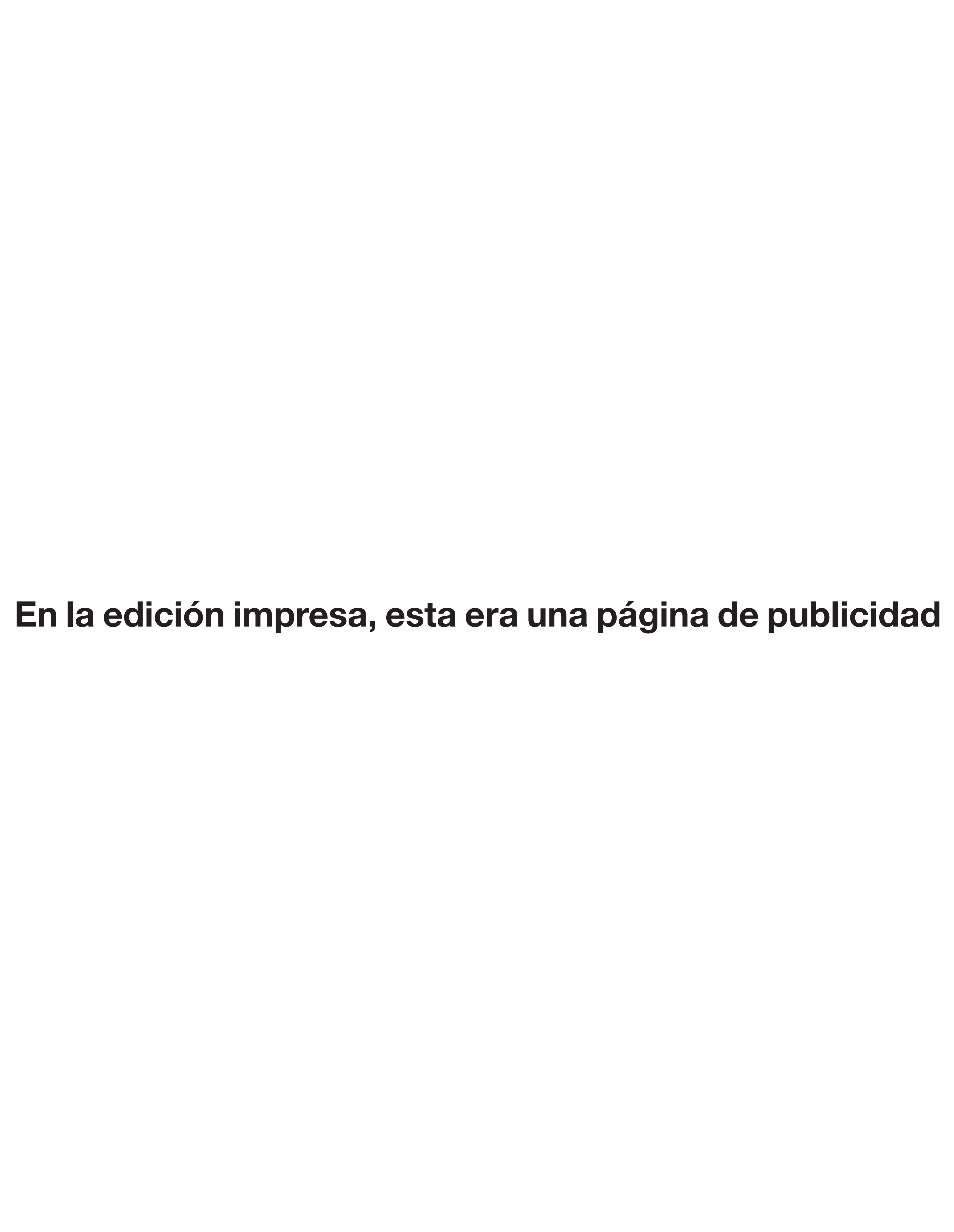
La saga *ATV Offroad* se estrena en PSP manteniendo todas las cualidades de las versiones de PS2: velocidad, quads, saltos, acrobacias, distintos tipos de superficie... y modos para 4 jugadores por Wi-Fi.

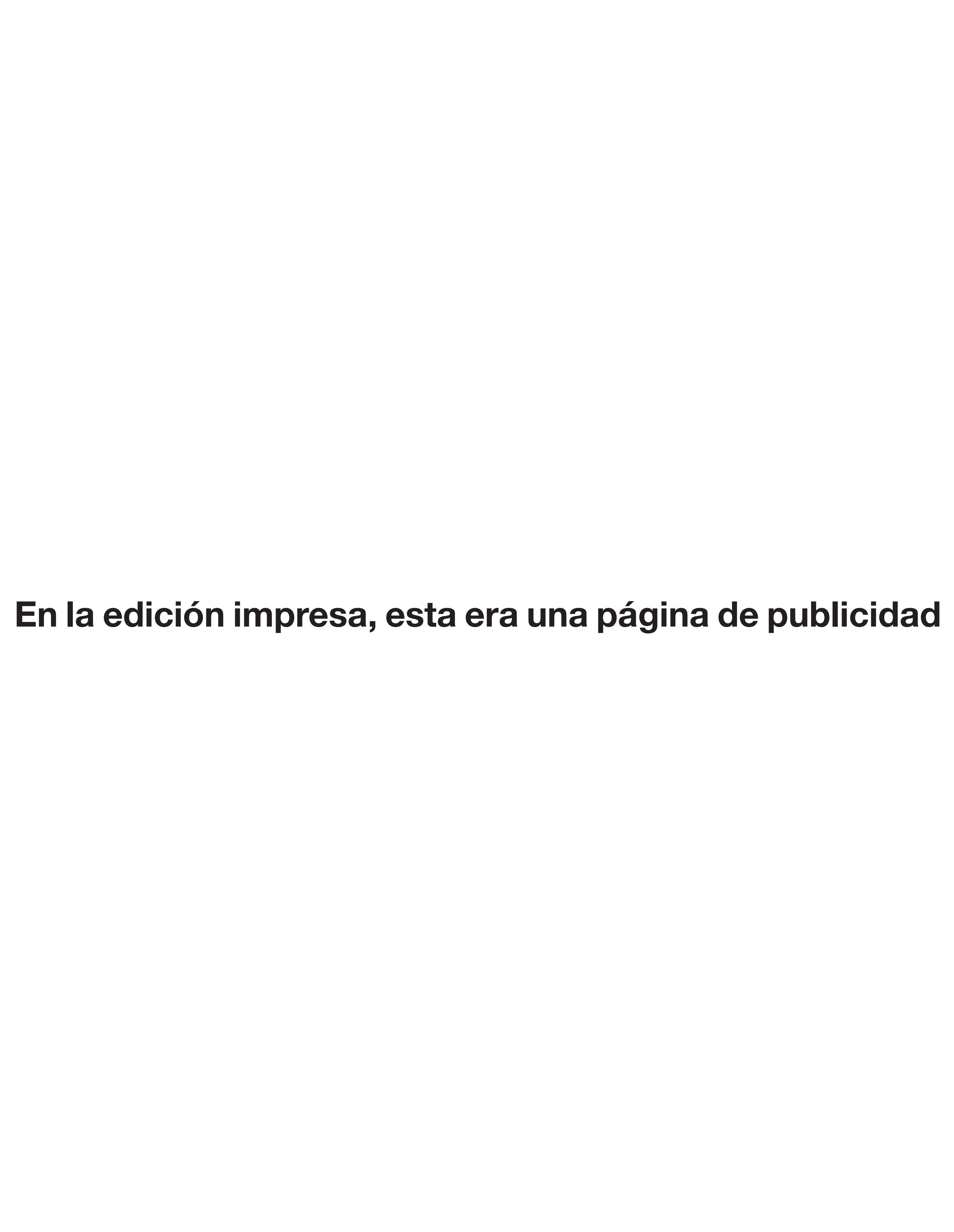
Tokyo Xtreme Racing

Genki / Velocidad / Fecha sin confirmar



Esta saga de arcades de velocidad, también conocida como *Shutokou Battle* en Japón, se estrenará en PSP ofreciendo las carreras nocturnas y los piques entre conductores típicos de la serie, así como carreras para cinco jugadores por conexión inalámbrica.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



LAS MEJORES GUÍAS PARA LOS CLÁSICOS DE PS2



Todos los trucos, extras y pistas para:

- **Final Fantasy X-2**
Mapas de los escenarios, vestisferas, habilidades, enemigos y todos los secretos de este genial juego de rol.
- **007 Todo o Nada**
Un recorrido paso a paso por todas las misiones, con trucos, consejos y estrategias para descubrir todos los secretos.
- **Midnight Club II**
Todos las ciudades y retos, técnicas de conducción, rutas alternativas, trucos...
- **Más de 1000 Trucos**

Ya a la venta.



SUPERPÓSTER CON FICHAS DE TODOS LOS POKéMON



- **Superpóster Pokémon.** Aquí tienes la primera entrega del superpóster con fichas de todos los Pokémon y con la información necesaria para hacerte con todos.
- **Reportaje y novedades DS.** ¿Ya tienes tu DS? Pues aprende todas sus funciones y de cómo son sus primeros juegos echando un ojo a su "reportajazo".
- ***Mario Party 6* y *Resident 4.*** Si eres usuario de GameCube no te puedes perder estos juegazos exclusivos para tu máquina
- **Acaba con *Zelda: Minish Cap.*** Guía con mapas exclusivos y un paso a paso detalladísimo.
- **Y en la revista Pokémon.** Continúan con la guía de *Rojo Fuego* y *Verde Hoja* más completa del mercado.

Ya a la venta.



¡¡ADÉNTRATE EN EL UNIVERSO WARCRAFT!!

- **En portada.** COMPUTER HOY JUEGOS centra toda su atención en el juego que conseguirá hacer del Rol Online un género masivo: *World of Warcraft*. Para celebrarlo, han diseñado una tabla de Test específica para el género en la que podréis leer, incluso, cuál es el rendimiento según el acceso a Internet.
- **Análisis.** *EverQuest 2*, *Caballeros de la Antigua República II*, *La Mansión Playboy* y todas las novedades a las que realizan un exhaustivo Test en 24 ordenadores.
- **Y de regalo.** El juego completo *Tomb Raider The Last Revelation,* la cuarta aventura de Lara Croft. Que lo disfrutéis.

Ya a la venta.

Micromanía

¡INFÍLTRATE OTRA VEZ, SAM!

- ***Splinter Cell Chaos Theory.*** Micromanía analiza el mejor juego de espionaje del momento.
- ***Commandos Strike Force.*** Estrategia en acción. Conoce todos los secretos del próximo bombazo de Pyro en un reportaje especial.
- **Vida artificial:** Un repaso a los simuladores de vida del momento... Descubre qué ofrecen *Los Sims 2*, *Playboy*, *7 Sins*, *Singles*...
- **Juego de regalo:** Este mes, *Echelon*. Y además, las mejores demos, vídeos, especiales...

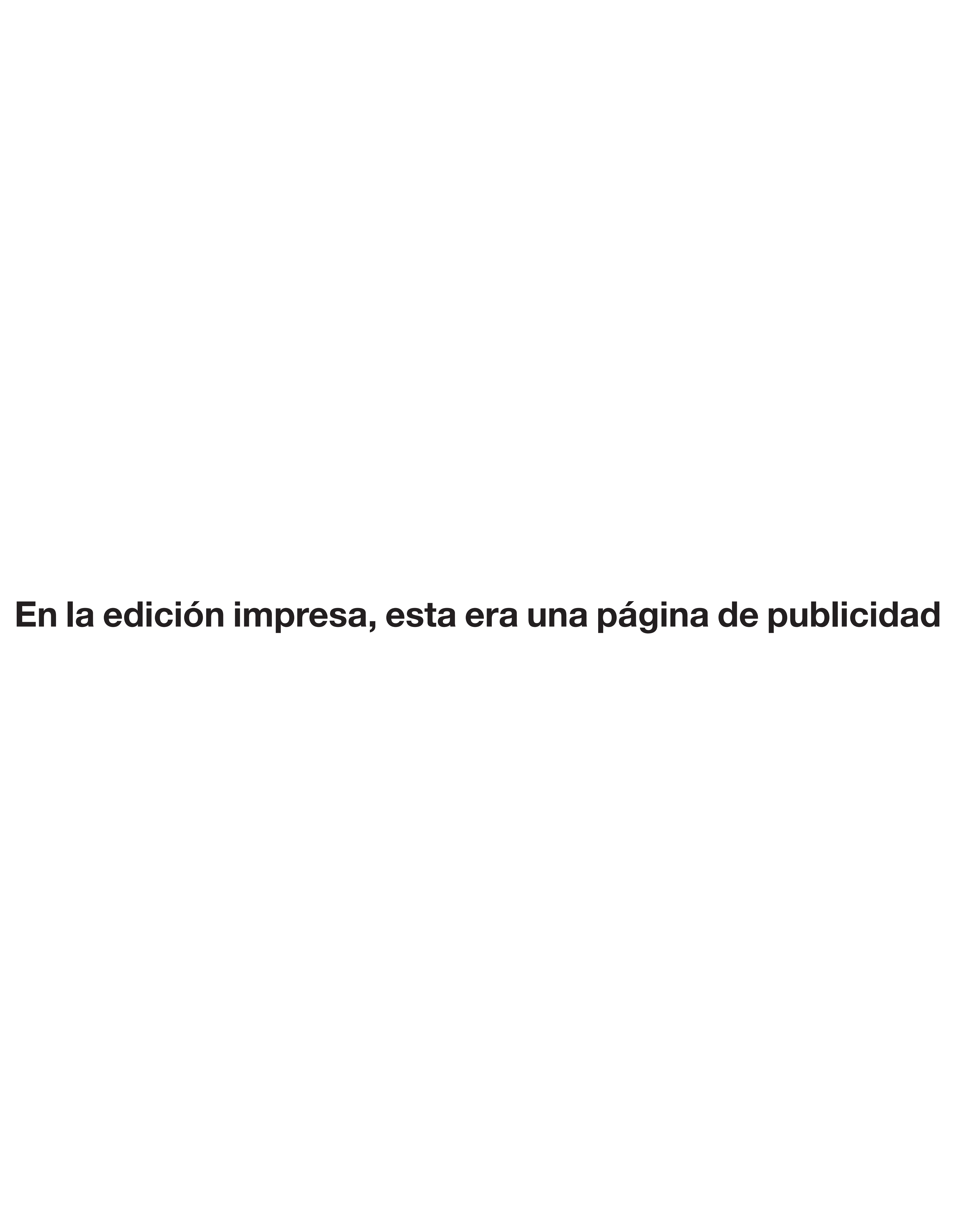
A la venta el 23 de marzo.

HOBBY CONSOLAS

MÁS MAFIA, POR FAVOR

- **Los rivales de *GTA*:** Torrente, el policía más "cutre" de la historia, encabeza una nueva generación de juegos que quiere desbancar a *San Andreas*. Para ser los primeros en conocerlos no dejéis de leer este reportaje.
- ***Splinter Cell Chaos Theory*, a fondo:** La nueva aventura de Sam es tan fantástica que en Hobby Consolas le dedican un análisis de 5 páginas y lo acompañan con la guía.
- **Se acerca PSP:** Un reportaje en el que os cuentan todas las características y funciones de la nueva consola portátil de Sony.

A la venta el 23 de marzo.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

EN BUSCA DEL JUEGO DE LUCHA MÁS COMPLETO DE LA HISTORIA

TEKKEN 5

***Soul Calibur*, *Mortal Kombat*, *Virtua Fighter*... Muchos han intentado erigirse como el mejor juego de lucha de todos los tiempos, aunque el resultado siempre ha sido el mismo. Con esta quinta entrega, la saga *Tekken* quiere dejar zanjada la disputa para siempre.**

Compañía **Namco** Género **Lucha** Fecha **Junio de 2005**

La saga *Tekken* ha estado asociada al fenómeno PlayStation desde sus comienzos, es decir, desde 1994, y con cada nueva entrega ha sabido incorporar montones de novedades con las que ha mejorado su propuesta dentro de la lucha. Así, aparte de introducir progresivamente más personajes, movimientos y estilos de combate, cada nueva entrega ha intentado ir un poco más lejos al incorporar extras de toda índole, como secuencias de vídeo por cada luchador o modos de juego adicionales, como un divertido juego de bolos. Pero, tras habernos "reventado" los dedos jugando con *Tekken 5*, os podemos asegurar que todos lo que ofrecieron anteriores entregas se queda pequeño al lado de los logros de esta quinta parte...

ANTE TODO ESPECTÁCULO. Desde los primeros minutos de juego, la sensación que nos va a dejar *Tekken* 5 es que los cambios y novedades han salpicado a todos los



Combates por equipos, modo Historia, Arcade... *Tekken 5* va a ofrecer el catálogo de modos de juego y extras más completo del género.



Esta nueva entrega va a contar con detalles más exagerados, como suelos que se destrozan, para hacerlo aún más espectacular.



Los 27 personajes de anteriores entregas, como Heihachi o Jack 5, incluirán un montón de nuevos movimientos y técnicas.



Tekken 5 seguirá apostando por un estilo de lucha que huirá de artificiosos ataques mágicos para ofrecernos los combates más realistas de PS2.



Como novedad, al ganar combates en *Tekken 5* obtendremos dinero con el que podremos comprar vestuarios completos, accesorios...



El acabado gráfico de los luchadores promete ser alucinante, con una apariencia aún más realista y unas animaciones superfluidas.

aspectos del juego, desde los modos de juego a los combates. La dinámica de estos últimos va a buscar, como es marca de la casa, el mayor realismo posible por medio de un montón de estilos de lucha y movimientos reales, aunque al mismo tiempo se van a introducir elementos más fantásticos para hacer que las peleas sean mucho más espectaculares, como suelos que saltan en pedazos cuando los luchadores caen. Eso sí, por el camino se van a quedar algunas novedades de *Tekken 4*, como los escenarios con desniveles y distintos planos de altura, pero tranquilos que tampoco los echaréis de menos...

Tekken 5 promete ser el más completo juego de lucha de todos los tiempos. Así de simple.

Por el contrario, un aspecto que sí va a repetir es el modo Historia, en el que conoceremos muchos más detalles de cada personaje y que ahora se desarrollará aún más por medio de escenas de vídeo con el motor del juego intercaladas entre los combates. En este sentido, esta nueva entrega va a tender un poco más al enfoque de la saga *Dead Or Alive*, aunque manteniendo intacto su genial sistema de control y estilo de combate... pero aún hay más.



MIRANDO A LA COMPETENCIA. Para culminar la mejor entrega de la saga, Namco ha optado por integrar en un mismo juego todos los aspectos que mejor han funcionado de »

30 LUCHADORES...

30 estilos de lucha

Cada uno de los luchadores de todos los *Tekken* representa un estilo de combate diferente, lo que aporta una enorme variedad a la hora de jugar. Junto a los estilos ya asentados en el juego, como el wrestling, el kickboxing o la capoeira, en *Tekken 5* aparecen como novedad con las artes marciales chinas y el ninjitsu, representados en tres nuevos personajes, éstos que ahora os mostramos:



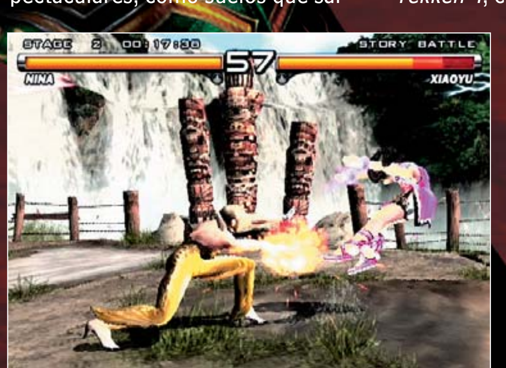
ASUKA KAZAMA. Lucha como Jun Kazama de *Tekken 2*, y se une al jaleo familiar...



FENG. Otro experto en las artes chinas, con una gran fuerza bruta y contundencia.



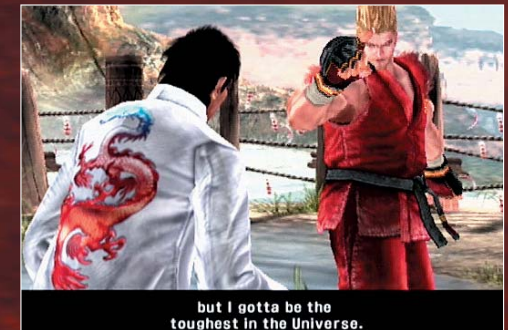
RAVEN. Es un agente secreto especialista en Ninjitsu. Muy letal, aunque lento.



Los 16 escenarios que incluirá nos permitirán luchar en lugares tan sugerentes como una cascada, una nave espacial, un cementerio...



El control seguirá el esquema de anteriores entregas, es decir, dos botones para puñetazo, dos de patada y cientos de combinaciones.



El modo Historia ofrecerá un montón de secuencias de vídeo, en las que descubriremos nuevos detalles sobre los personajes.



El aspecto de los escenarios también ha mejorado enormemente, y en ellos encontraremos impresionantes efectos de luz a través de vidrieras de colores, una soberbia recreación del fuego...



Al igual que en *Tekken 4*, el juego llegará a España totalmente traducido y con el selector de 50/60 Hz, con lo que podremos disfrutar de unos combates tan rápidos como espectaculares.







» manera aislada en las diferentes secuelas de *Tekken*, como los modos de juego extra, sin dejar de vigilar qué ha hecho la competencia para "hacer suyos" los aspectos más innovadores y atractivos. Buena prueba de ello es la opción "Customización", con la que podemos personalizar el aspecto los luchadores con todo tipo de abalorios, como gafas, peinados, gorros o accesorios como nunchakus (que no podremos utilizar en combate).

DINERO, MÁS DINERO...

Para poder comprar todos los accesorios disponibles tendremos que pelear, y mucho. Por cada vez que completemos el modo Historia con un personaje, obtendremos una cantidad de dinero, aunque donde nos "forraremos" será en el modo Arcade, en el que también hay numerosas novedades. La más importante de todas es que al concluir un combate podremos seleccionar al siguiente oponente entre tres distintos, que se distinguirán por un menor o mayor rango de luchador (y lógicamente, cuanto más alto más dinero ganaremos). Es una idea que ya pudimos ver en *Virtua Fighter Evolution*, la última entrega de la famosa saga de Sega, pero que aplicada a *Tekken* puede dar mucho de sí...

> **Namco ha querido dar el "Do" de pecho, y ha incluido de "regalo" los tres primeros Tekken.**

EXTRAS Y SORPRESAS.

Pero *Tekken 5* aún guarda más sorpresas en la manga, dejando a un lado el equilibradísimo elenco compuesto por 30 luchadores (tres de ellos nuevos en la saga). Nos estamos refiriendo a los dos nuevos modos de juego, "Devil Within" y "Arcade History". El primero sigue la línea de lo visto en Tekken Force Mode, es decir un beat' em up tipo *Final Fight* en el que debemos avanzar enfrentándonos con

GAFAS, PARCHES, PEINADOS, HOMBRERAS, CINTURONES, PANTALONES DE COLORES...

→ Viste a tu luchador con las mejores "galas"

Una de las novedades más interesantes de *Tekken 5* es la posibilidad de personalizar el aspecto de los luchadores con numerosos accesorios y colores para las prendas... aunque para ello tendremos que ganar dinero peleando en los principales modos de juego.



PELEA CONTRA LOS MEJORES. En el modo Arcade podremos elegir rival. Cuanto más alto sea su nivel, más dinero ganaremos al derrotarle.



PERSONALIZA A TUS LUCHADORES. Con el dinero podremos comprar numerosos accesorios para cambiar el aspecto de los personajes.

UNA DE LAS SEÑAS DE IDENTIDAD DE LA SAGA, POTENCIADA A LO GRANDE

→Unos extras para soñar despierto

Siguiendo la tónica de la saga, *Tekken 5* va a echar el resto en los extras, que en esta entrega van a superar las expectativas más optimistas. Para empezar, vamos a poder disfrutar de la versión máquina recreativa de los tres primeros juegos de la saga, a los que hay que sumar un matamarcianos llamado *Starblade* (también de Namco). Por si fuera poco, disfrutaremos de "Devil Within", un beat'em up de corte clásico en el que tendremos que recorrer unos laberínticos escenarios peleando contra cientos de enemigos y en el que, además, tendremos que saltar y trepar como en una aventura. Promete mucho...



DEVIL WITHIN. Un juego de lucha tipo *Final Fight*, es decir, "yo contra el mundo", en el que treparemos, saltaremos...



TEKKEN 1, 2 Y 3. Estará disponible desde el principio, y podremos disfrutar de las tres primeras entregas de la serie en formato Coin Op.



STARBLADE. Si completamos el modo Historia con todos los personajes, desbloquearemos en Arcade History este matamarcianos del año 91.

grupos de enemigos, que ahora se ha beneficiado de ciertos toques de aventura que nos permitirán realizar acciones nuevas, como saltar o trepar por salientes. Y el segundo, Arcade History, nos va a permitir jugar con las tres primeras entregas de la saga en su versión máquina recreativa, es decir, con mejores gráficos que en PSone aunque sin extras (es decir, sin escenas de vídeo ni modos adicionales).

Tekken 5 llegará en junio a PS2 para imponer su reinado de forma indefinida.

NUESTRAS PRIMERAS IMPRESIONES.

Si la anterior entrega te dejó un poco frío o las novedades que presentó no te parecieron suficientes, tranquilo, que *Tekken 5* se va a encargar de que te olvides por completo de aquel mal "trago". Junto a un apartado técnico de verdadero lujo, en el que destacará el BRUTAL modelado de los luchadores y las no menos impresionantes y fluidas animaciones (faciales incluidas), vamos a encontrar el *Tekken* más completo y espectacular de toda la saga, sin exagerar ni un ápice. Todos los personajes van a ofrecer nuevos movimientos y combos, y para llegar a dominarlos por completo tendrás que invertir bastante tiempo. Y eso por no hablar de las miles de horas que podremos dedicar, por ejemplo, a la versión "máquina recreativa" de *Tekken 3* o *Starblade*, un matamarcianos de 1991.

Ante semejantes y variados argumentos, no nos cabe la menor duda de que *Tekken 5* va a ser una oportunidad excepcional para reencontrarnos con la mejor lucha de PS2, que en su versión PAL nos llegará completamente traducido al castellano y con el selector de 50/60 Hz, para que podamos disfrutar de la velocidad original del juego. Sin duda, una buena noticia que vendrá a redondear un juego que, de por sí, ya parece ser inmejorable.







LOS RIVALES DE LA SAGA GRAND THEFT AUTO EXHIBEN SUS ARMAS

La ley de la calle

El juego más vendido de las pasadas navidades, *Grand Theft Auto San Andreas*, no va a tener las cosas tan fáciles de ahora en adelante. La competencia se ha puesto las "pilas" y está preparando una larga lista de títulos similares, que tendrán en común un aspecto clave: una calidad fuera de toda duda.

El Padrino

Crime Life: Gang Wars

Fear & Respect

Total Overdose



TUS DECISIONES MARCARÁN EL FUTURO

Fuerza o... diplomacia





Como buenos mafiosos, para triunfar en *El Padrino* tendremos que "convencer" a otros personajes de que nos apoyen. Para ello podremos ser rudos o negociadores, una elección que tendrá consecuencias en la trama general.

LA MAFIA ITALIANA RECLAMA SU PARTE DEL NEGOCIO DE PS2...

El Padrino

- Compañía: **EA Games**
- Fecha: **Octubre 2005**
- Tipo: **Aventura de acción**

En 1972, la oscarizada película "El Padrino" se convirtió por méritos propios en el mejor representante del cine negro, un galardón que ahora quiere ampliar con su videojuego para PS2.

Nueva York, 1945. Las cinco familias de la mafia italiana controlan la vida pública y política desde la sombra gracias a la extorsión, la fuerza y los sobornos. Dentro de este marco nosotros asumiremos el papel de un matón recién llegado a la familia Corleone, la que protagoniza "El Padrino", y tendremos que realizar todo tipo de "trabajitos" para ascender en el escalafón de la organización: extorsionar a dueños de comercios, atracar bancos, liquidar a miembros de otras bandas... Y todo, por supuesto, adornado con una gran libertad de movimientos por las calles de Nueva York, ya sea a pie o montados en vehículos de la época.

LA TRAMA DE LA PELÍCULA se va a fusionar con un montón de situaciones nuevas, en las que van a participar más de 20 personajes extraídos de la película, todos ellos genialmente recreados. La interacción con ellos promete ser vital, ya que tendrán "memoria" y recordarán cómo hemos actuado con ellos, un detalle que marcará la progresión del juego. Así, tendremos que combinar constantemente el uso de la fuerza con la diplomacia, para que la gente nos respete sin llegar a salir corriendo cuando nos vea. Todos estos detalles, sumados a la posibilidad de crear a nuestro "matón", gracias a un potentísimo editor heredado de la saga *Tiger Woods*, o la presencia de una guerra de bandas entre las cinco familias, prometen dar forma a una de las producciones más ambiciosas de EA Games. Y por lo poco que hemos podido ver, os podemos asegurar que puede ser una auténtica bomba...



En EA nos han asegurado que la aventura será un 80% interacción y un 20% conducción (habrá incluso tiroteos y persecuciones).



Tiroteos, atracos, extorsiones... el universo de "El Padrino" va a quedar genialmente reflejado en esta nueva aventura de mafiosos.



El realismo gráfico está garantizado: las calles, las animaciones... todo promete estar a un gran nivel.



PARA QUE TE RESPETEN, LUCHA POR TU BANDA

Si eres duro, demuéstralo

Para forjar una leyenda en torno a nuestra nombre tendremos que dejarnos la piel y realizar todo tipo de acciones, desde las menos lícitas, como conseguir dinero para la "causa", a otras más orientadas a lograr respeto, como derrotar a otra banda.









DEFIENDE TU BARRIO... Y CONQUISTA EL DEL RIVAL A RITMO DE RAP

Crime Life: Gang Wars

■ Compañía: **Konami** ■ Fecha: **2005 (sin determinar)** ■ Tipo: **Acción**

El hip hop y la cultura urbana americana sirven de telón de fondo para una nueva aventura en las que las guerras de bandas callejeras y sus "trapicheos" coparán todo el protagonismo.

Películas como "Los chicos del barrio" o "Colors", y por supuesto, la última entrega de la saga *GTA*, han sido la principal fuente de inspiración para el desarrollo de *Crime Life: Gang Wars*, un título que se va a centrar casi en exclusiva en las guerras de bandas, y más en concreto en la lucha cuerpo a cuerpo, ya sea con las manos desnudas o con armas blancas de todo tipo.

A grandes rasgos, nuestro objetivo será convertirnos en el líder de una banda urbana, y para ello tendremos que empezar desde abajo y ganarnos el respeto de nuestros compañeros de "barrio". Para lograrlo tendremos que realizar numerosas tareas, como por ejemplo derrotar al líder de otra banda en un combate a "palo limpio".

SU ENFOQUE HACIA LA ACCIÓN también va a quedar patente en los multitudinarios combates entre bandas, que serán casi como un beat'em up puro y duro, en los que incluso intervendrá la policía para disolver la reyerta.

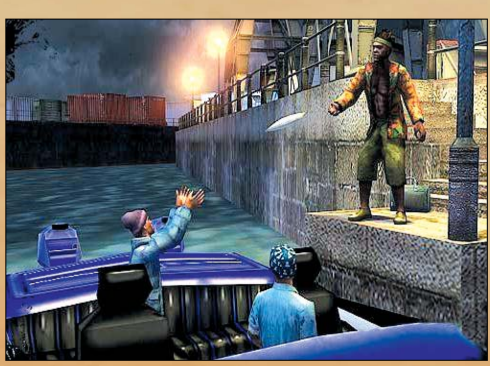
Konami todavía no ha querido entrar en detalles y, por ejemplo, aún se desconoce si ofrecerá un sistema por misiones, si será posible conducir vehículos y un sinfín de interrogantes más. Eso sí, parece casi seguro que para financiar las "actividades" de la banda tendremos que realizar acciones poco ortodoxas, como atracar establecimientos, y que en la banda sonora sólo habrá hip hop americano. En fin, tendremos que esperar hasta la feria E3 de mayo para resolver todas las incógnitas...



En *Crime Life* va a primar, sobre todas las cosas, la acción y los combates, hasta el punto de que en ocasiones parecerá un "beat' em up".



A medida que ganemos prestigio nos acompañarán más o menos secuaces en nuestras incursiones en territorio enemigo.



Cada banda tendrá sus señas de identidad y unos líderes con un perfil sicológico y un diseño gráfico muy marcado (casi caricaturesco).

VIVIR Y MORIR EN LOS ÁNGELES

Fear & Respect

■ Compañía: **Midway** ■ Fecha: **Diciembre 2005** ■ Tipo: **Aventura de acción**

Dominar o ser dominado. Así es la vida en los barrios de Los Ángeles y así es como vamos a poder "vivirla" en este nuevo título de Midway.



El juego plasmará con toda crudeza las guerras de bandas, y no faltarán los momentos dramáticos.





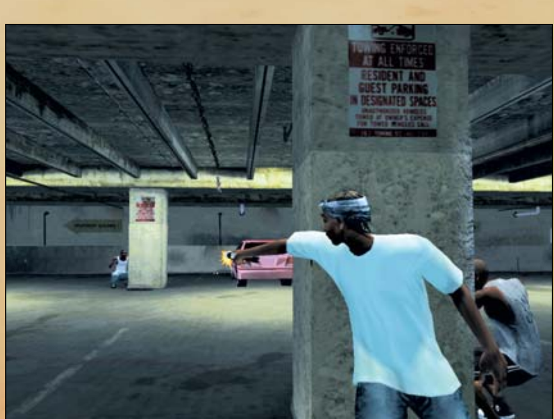
Fear & Respect nos contará la historia de un preso que, al salir en libertad, tendrá que sobrevivir en su barrio y hacerse valer frente a otras bandas. Un estilo de vida que pasa forzosamente por las armas.

El prestigioso guionista y director de cine John Singleton, responsable de "A todo gas 2" entre otros muchos filmes, rubrica esta nueva aventura de acción para PS2. En ella también está participando activamente el famoso rapero Snoop Dogg, quien ha prestado su cara y su voz al protagonista del juego.

La trama nos situará en Los Ángeles, y nos pondrá en el pellejo de "Goldie", un "gangsta" afroamericano que tras cumplir condena vuelve a las calles de su barrio, donde la única ley que vale es la del respeto. Y para recuperar nuestro estatus en el barrio tendremos que recurrir a la fuerza, ya sea para pelear cuerpo a cuerpo o empuñar armas de fuego. En este sentido, el sistema de respeto promete ser original y en cierto sentido parecido al de *El Padrino*, ya que dependiendo de cómo nos comportemos con los personajes con los que podamos interactuar, la gente nos tendrá miedo o nos respetará por nuestra actitud. Esto a su vez afectará a la historia y a otros detalles importantes, como las armas disponibles o el aspecto de Goldie.

EL REALISMO SERÁ CLAVE en el desarrollo del juego, tal y como va a demostrar la fabulosa recreación de Los Angeles (en la que no faltarán zonas reconocibles de la ciudad, como el puente de Long Beach) o la inclusión de un amplio surtido de armas de fuego, entre las que habrá escopetas, rifles semiautomáticos o pistolas de asalto, todas ellas modelos reales. Por su parte, la trama se encargará de poner la nota cruda, ya que el juego intentará plasmar toda la dureza de las guerras de bandas, a través de una trama bastante seria en la que no faltarán los momentos emotivos. Y todo, con una puesta en escena sobresaliente, tal y como muestran estas imágenes... ¿O acaso no tiene buena pinta?

Como podéis ver, todo apunta a que *Fear & Respect*, que traducido al castellano sería *Miedo y Respeto*, será otro juego a tener en cuenta a poco que te guste el género.



Como es habitual en el género, podremos recorrer los escenarios con total libertad, participar en tiroteos... aunque nuestras acciones afectarán a la trama.



El famoso rapero americano Snoop Dogg está interviniendo en el juego y, aparte de influir en el guión, ha cedido su imagen y su voz al "prota".

Sospechosos habituales...

Aparte de los juegos que aparecen en estas páginas, también vamos a poder disfrutar de otras caras conocidas, que seguro nos van a dejar muy buenos momentos. Sirvan como muestra estos tres "ejemplos"...

TORRENTE 3

■ Compañía: **Virtual Toys**
■ Fecha: **2005**
■ Tipo: **Acción / Aventura**

Coincidiendo con el estreno de "Torrente 3", vamos a poder disfrutar de un *GTA* "a la española". En él manejaremos a Torrente, el popular "brazo tonto de la ley", quien podrá moverse libremente por una fabulosa recreación de las calles de Madrid y realizar las acciones típicas del género (conducir coches, participar en tiroteos...). Eso sí, todo "adornado" con el humor típico del personaje, y el impagable doblaje a cargo de su creador, Santiago Segura.

NUEVOS GTA (PSP Y PS2)

■ Compañía: **Rockstar**
■ Fecha: **Verano / Invierno 2005**
■ Tipo: **Aventura de acción**



La saga *GTA* sigue dando que hablar, y mucho. A la versión para PSP que os adelantamos el mes pasado y que estará lista casi para el lanzamiento de la consola, se suma ahora una nueva entrega para PS2 que, según los rumores, podría aparecer a finales de 2005 y que sería la continuación de *Vice City* (con todas las novedades jugables de *San Andreas* incorporadas). Veremos cómo acaba este nuevo culebrón...

50 CENT: BULLETPROOF

■ Compañía: **Vivendi Universal**
■ Fecha: **2005**
■ Tipo: **Aventura de acción**

El rapero 50 Cent también tendrá su propio juego, en el que encarnará a un "justiciero" dispuesto a acabar con la mafia de los bajos fondos neoyorquinos. Por lo poco que se ha podido ver, se sabe que va a combinar disparos y combate cuerpo a cuerpo, aunque se desconocen más detalles...

MÉXICO, LA NUEVA CUNA DEL CRIMEN Y EL DELITO

→ Cuate, aquí hay tomate

El juego se ambientará en una satírica reproducción de México y la jungla maya, un detalle que va a quedar plasmado tanto en los entornos (desiertos, plazas de toros...) como en sus habitantes, mariachis incluidos. Promete ser distinto.







SOBREDOSIS DE ACCIÓN Y HUMOR EN EL "MÉXICO LINDO"

→ Total Overdose

■ Compañía: **SCI** ■ Fecha: **Verano 2005** ■ Tipo: **Aventura de Acción**

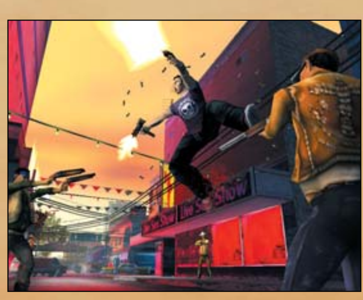
Tequila, burritos, mariachis, guacamole... Méjico es de sobra conocido por su folclore y su rica gastronomía, aunque este verano se va a convertir en la capital del crimen organizado en PS2.

Overdose, en inglés, significa sobredosis, un concepto que SCI quiere explotar a lo bestia en este nuevo juego, que pretende ofrecer más acción, más conducción y más humor que nadie. De ahí la idea de "sobredosis"... Nosotros asumiremos el papel de Ramiro Cruz, un tipo de acción que no parará hasta cercar al capo del narcotráfico Papá Muerte, presuntamente implicado en el fallecimiento de su padre. Para ello tendremos que hacer de todo, desde comer "burritos" a estrellar coches o robar tractores, pasando por supuesto por protagonizar miles de tiroteos en los que podremos realizar las acciones más disparatadas, como disparar colgados de un cable de alta tensión.

EL HUMOR ESTARÁ presente en todo momento, tanto por el tipo de situaciones que tendremos que afrontar como por la propia ambientación del juego, que hará numerosas referencias a películas como "El Mariachi" o "Desperado", ambas de Robert Rodríguez. Gráficamente, por lo poco que se ha podido ver, recordará al estilo de *GTAIII*, es decir, ofrecerá un enfoque menos realista aunque no por ello menos atractivo. Y, como es la norma en el género, todo aderezado con grandes dosis de libertad para hacer lo que queramos. Sin duda, un título que, cuando menos, promete tener personalidad propia.



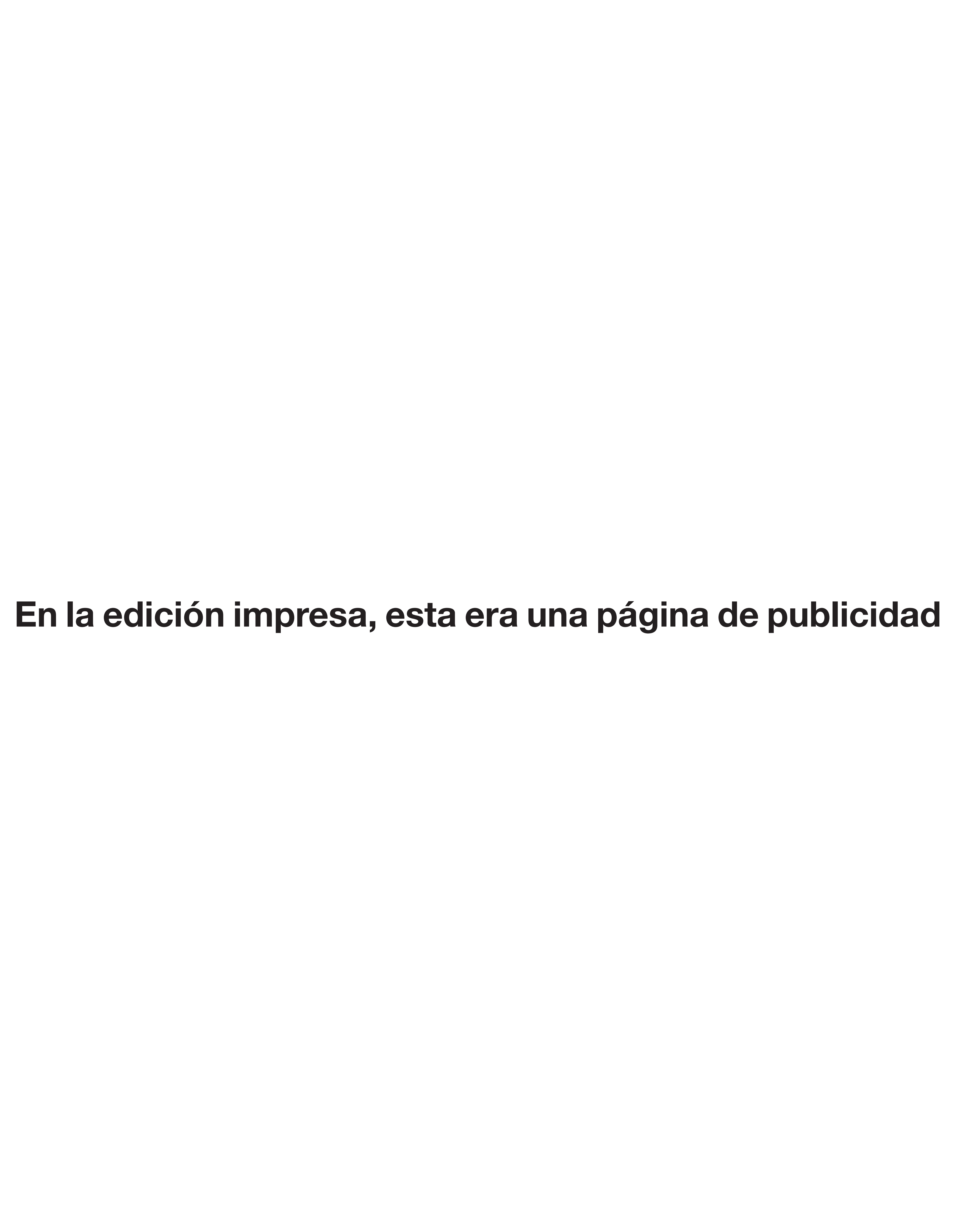
El humor estará presente en todo momento y no faltarán guiños a películas como "Desperado".

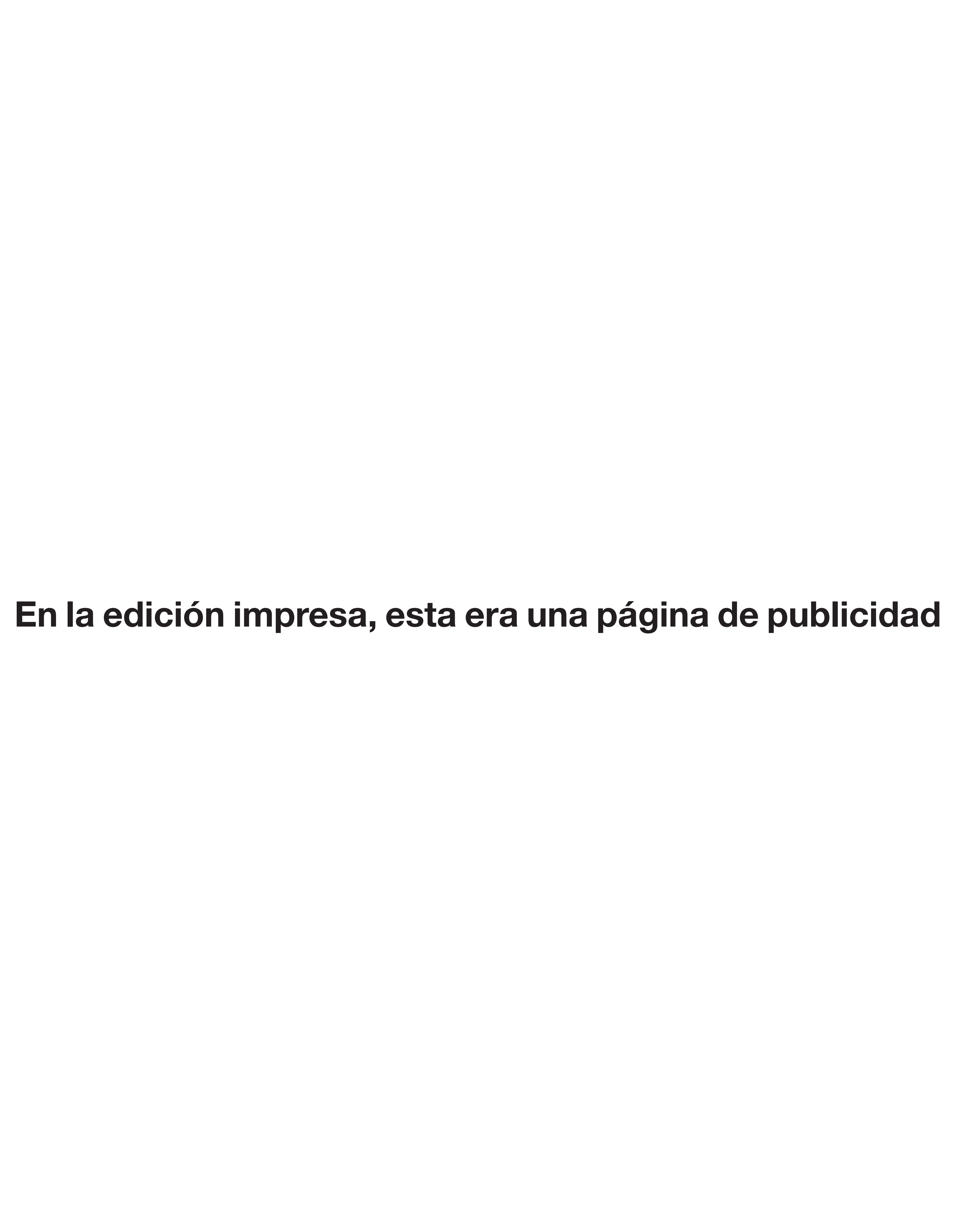


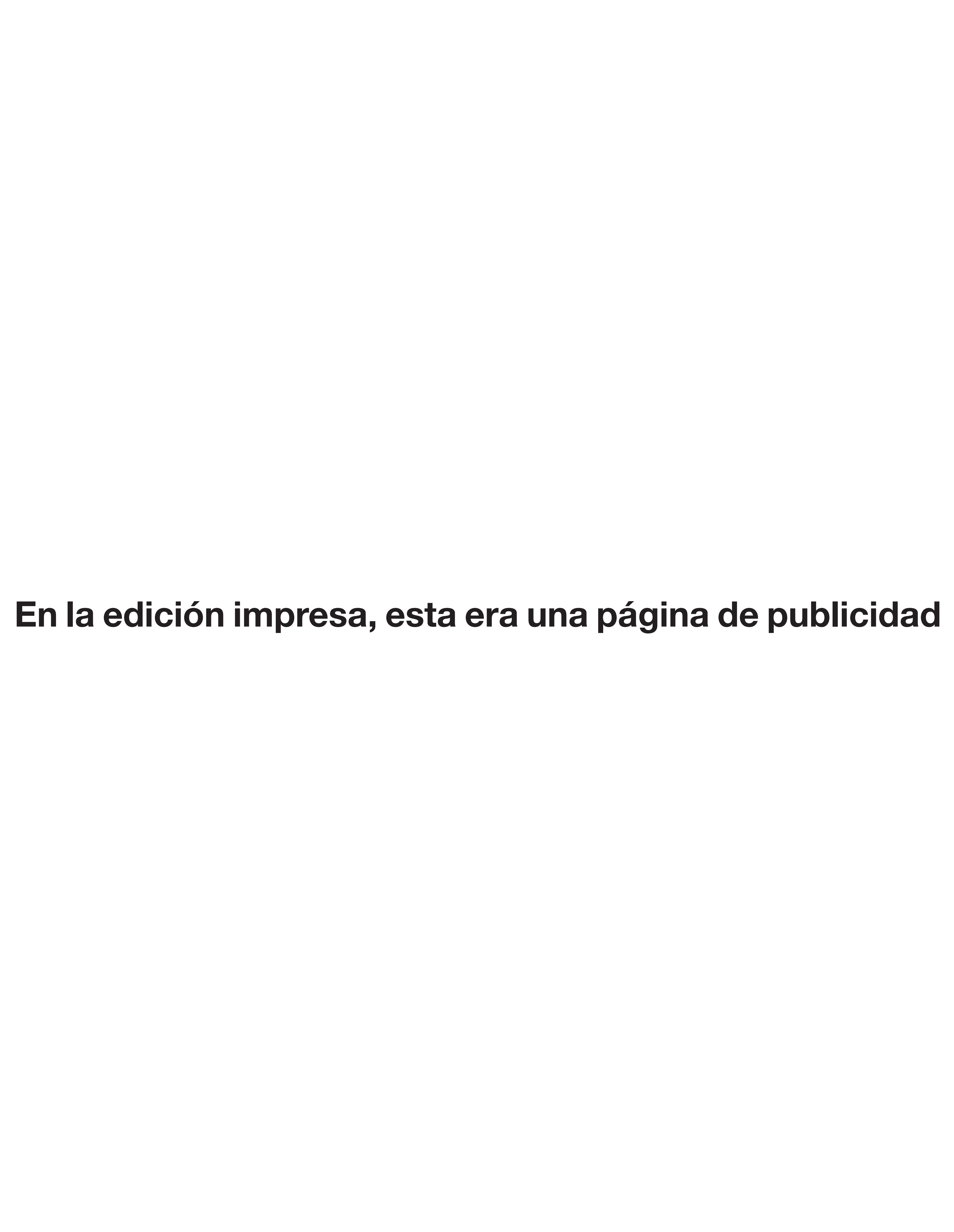
La acción será el motor del juego y la presentará de forma espectacular, propia del cine de Hong Kong.



Aparte de conducir, pelear y disparar podremos realizar acciones como colgarnos de cables.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

18+ Compañía **UbiSoft** | Género **Aventura de acción** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Splinter Cell Chaos Theory

El espía más "realista" regresa de las sombras

Sam Fisher vuelve para detener otro peligroso conflicto internacional. ¿Sus armas? Gadgets de alta tecnología y gran maestría en el arte del sigilo. Infíltrate con él en su mejor aventura.



La IA de los enemigos ha mejorado y si nos pillan y dan la alarma se preparan mejor para el combate (poniendose chalecos antibalas, cascos protectores, etc.)





Las misiones nos llevarán a ciudades como Seúl o Nueva York, y en ellas habrá que rescatar rehenes, espiar conversaciones, etc.

También podremos optar por el enfrentamiento directo, pero correremos el riesgo de no contarlo...

Si hay una saga capaz de hacerle "sombra" a los excelentes *Metal Gear Solid* es, sin duda, *Splinter Cell*. En ella encontramos un concepto de espionaje mucho más realista, en el que el sigilo es vital para avanzar y un enfrentamiento directo contra los enemigos supone una muerte casi segura. Pues este emocionante planteamiento se ha recuperado y mejorado en *Splinter Cell Chaos Theory*, la tercera aventura de Sam Fisher. En ella tendremos que detener una retorcida conspiración que afecta a varios países de Asia y que puede desembocar nada más y nada menos que en la tercera Guerra Mundial. Ante nosotros tenemos 10 extensas misiones (con objetivos principales, secundarios y paralelos) en las que el sigilo sigue siendo nuestro mejor aliado.

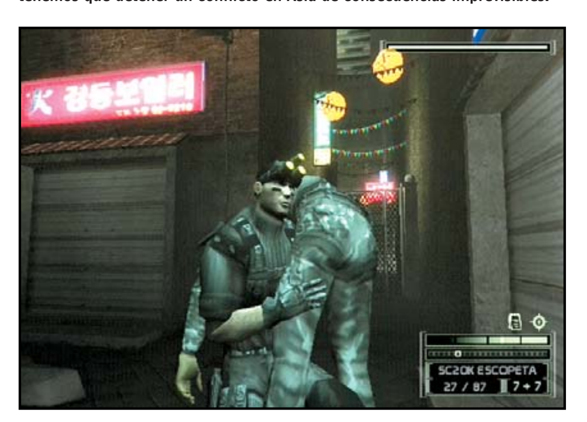
ASÍ PUES, TENDREMOS QUE APROVECHAR las abundantes zonas oscuras que hay en los escenarios y avanzar sin hacer ruido para pasar desapercibidos o, en todo caso, sorprender a los enemigos por la espalda. Para ello tendremos a nuestra disposición la más alta tecnología (visor nocturno y térmico, cable óptico para mirar por debajo de las puertas, ganzúa...) y los movimientos típicos de la serie: acechar por las esquinas, silbar para atraer a los enemigos, etc. En este sentido se han introducido algunas nove-



Splinter Cell Chaos Theory es la tercera aventura de Sam Fisher. En ella tenemos que detener un conflicto en Asia de consecuencias imprevisibles.



El sigilo es fundamental. Tendremos unos marcadores que indican nuestra exposición a la luz y el ruido que hacemos. Muy útil para evitar enemigos.





dades, como el uso del cuchillo o la posibilidad de "hackear" sistemas, aunque como veis el concepto de juego no ha variado mucho.

Eso sí, si las cosas se ponen feas y los sistemas de seguridad o los guardias nos detectan, siempre podremos sacar las armas y enfrentarnos a ellos. De hecho, antes de empezar cada misión podremos elegir nuestro estilo (si nos decantamos por el asalto tendremos más balas y si preferimos el sigilo tendremos menos munición y otro tipo de equipo, por ejemplo). Este hecho, unido a la mayor libertad de acción que ofrecen las misiones (distintos caminos, objetivos que pueden ser cumplidos o no...) hacen que el desarrollo gane muchos enteros.

En el nuevo Splinter Cell el sigilo sigue teniendo más peso que la acción, aunque ahora tenemos más libertad.

LO QUE TAMBIÉN HA GANADO CON respecto a los anteriores *Splinter Cell* es el apartado técnico. Nos infiltraremos en escenarios tan dispares como un faro, un barco, una típica casa de baños en Japón o las calles de Nueva York durante un apagón. El diseño de dichos escenarios es exquisito, con unas texturas muy trabajadas en general y una soberbia recreación de las luces y las sombras. Si a ello le añadimos unos personajes bien modelados, música dinámica y un buen doblaje al castellano, tenemos una parcela técnica sumamente sólida.

Un nuevo y divertido modo cooperativo Offline para dos jugadores a pantalla partida y otro Online tipo versus para cuatro jugadores divididos en dos equipos son la guinda de una aventura de acción y sigilo sobresaliente, muy superior a los dos anteriores *SC* y que sin duda alguna hará las delicias de todo buen aficionado a la infiltración.

Sam, el mejor en su oficio

Además de tener la más alta tecnología a su alcance, el "nuevo" Sam Fisher domina todas las técnicas de sigilo. En esta tercera entrega se han incluido nuevos movimientos, que se suman a otros ya conocidos.



La ganzúa y el cable óptico para espiar bajo las puertas son "gadgets" conocidos.



También repiten acciones como avanzar por tuberías o el visor nocturno y térmico.



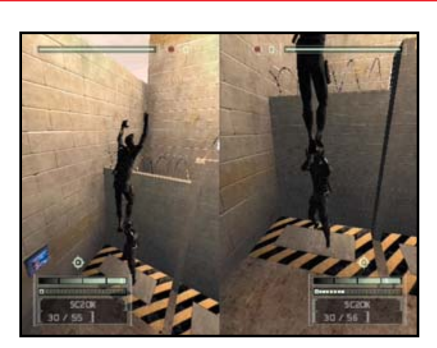
El cuchillo es una de las novedades. Con él podremos amenazar y rasgar cortinas.



En muchas puertas hay que "hackear" el sistema para conseguir que se abra.

Espía en compañía

Además del absorbente modo individual, *Chaos Theory* incorpora dos modos de juego que también os proporcionarán grandes ratos de diversión: un modo Online tipo versus para hasta 4 jugadores y otro Offline donde dos espías tendrán que cooperar, a pantalla partida, para lograr cumplir los objetivos.



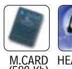
El modo a pantalla partida ofrece cinco extensas misiones donde la cooperación es fundamental.



Ayudar a sortear obstáculos o sujetar al compañero mientras desactiva los láseres son sólo dos ejemplos.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**
Voces: **Castellano**
Formato: **DVD**
Jugadores: **1-4**

DUAL SHOCK 2 · M.CARD (580 Kb) · HEADSET · TARJETA ETHERNET · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 **Sonido** 9 **Diversión** 9
Duración 9 **Calidad/Precio** 9

↑ Su realista enfoque de la infiltración, un desarrollo más abierto, modos multijugador...

↓ A la hora de jugar tampoco es que haya demasiadas innovaciones de importancia.

Una aventura de acción y sigilo que sigue enganchando por su gran ambientación, logrado apartado técnico y absorbente desarrollo. **9**

16+ Compañía **Capcom** | Género **Aventura de acción** | Precio **63,95 € (10.670 ptas.)**

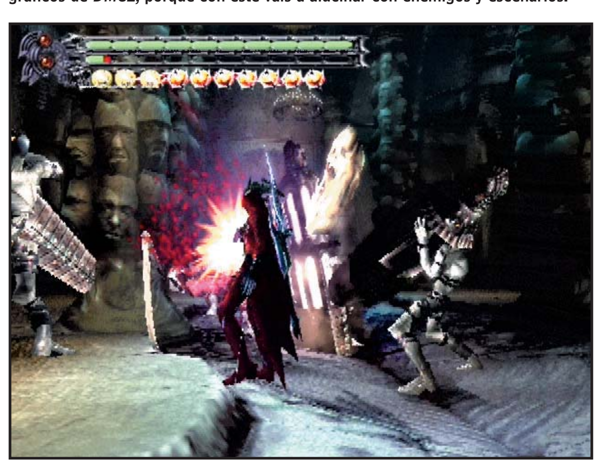
Devil May Cry 3

Acción frenética y endiabladamente divertida

El cazademonios Dante regresa con la misión más difícil de su vida: enfrentarse a su propio hermano. ¿Serás capaz de derrotarlo y de salvar al mundo de sus monstruosos ejércitos?



El apartado técnico es sencillamente espectacular. Olvidaos de los cuestionables gráficos de *DMC2*, porque con éste vais a alucinar con enemigos y escenarios.



Entre los múltiples recursos de ataque volvemos a tener la posibilidad de transformarnos temporalmente en demonio, ganando así fuerza y velocidad.



La aventura tiene 20 misiones y la dificultad ha aumentado con respecto a los otros *DMC*. Al final nos esperan extras como 6 trajes o diverso material gráfico.



Segundas partes nunca fueron buenas. Esta frase tan típica y tópica bien puede aplicarse a la saga *Devil May Cry* que, tras una primera entrega sorprendente, ofreció un segundo juego que supuso una decepción en toda regla. Pero tranquilos, que con *Devil May Cry 3* la saga recupera el prestigio perdido. Y es que *El despertar de Dante* ha resultado ser el espectacular derroche de acción que todos esperábamos.

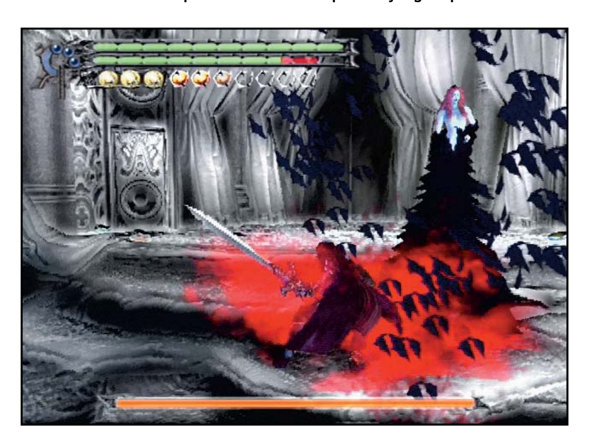
LA ACCIÓN SE DESARROLLA, COMO YA sabréis a estas alturas, antes del primer *DMC*. Controlaremos a un Dante más joven y arrogante, que deberá hacer frente a una peligrosa amenaza. Su hermano gemelo Vergil y un siniestro personaje llamado Arkham se han aliado para lograr el poder de Sparda (un poderoso demonio que es, además, el padre de Dante) y abrir el sello que retiene a las legiones demoníacas en las puertas de nuestro mundo. Ante este panorama el cazademonios no dudará en empuñar sus armas y lanzarse a la caza de estos dos personajes, acabando de paso con todas las hordas de monstruos que osen cruzarse en su camino. Así pues, en las 20 misiones que tiene el juego, además de



Devil May Cry 3 es una aventura de acción con un desarrollo muy en la línea de la saga: multitud de vibrantes combates salpicados de sencillos puzzles y algún que otro momento "plataformero".



La historia tiene lugar antes que el primer *DMC*. En ella veremos cómo Dante debe detener los oscuros planes de su hermano gemelo, además de derrotar (como siempre) a todo tipo de hordas demoníacas.





las de bonus, nos esperan multitud de combates salpicados con sencillos puzzles y algún que otro momento "plataformero".

A nuestro alcance tenemos cinco armas cuerpo a cuerpo y otras tantas de fuego, que podemos mejorar, o incluso "comprar" nuevos movimientos y transformarnos temporalmente en demonio.

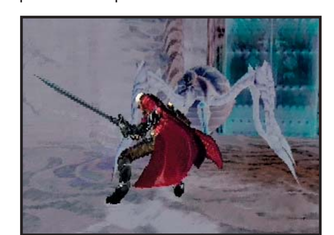
Un desarrollo, como veis, cargado de acción sin tregua, muy en la línea de la saga.

LA PRINCIPAL NOVEDAD ESTÁ, en esta ocasión, en la necesidad de elegir antes de cada misión en qué estilo de combate queremos destacar: espada, armas de fuego, esquivar, bloquear, etc. La gran cantidad de ataques de Dante (que se ejecutan con suma facilidad) y, sobre todo, la espectacular puesta en escena de los combates hacen que *DMC3* sea una experiencia que ningún fan de la acción debería perderse. Cierto es que la gestión de la cámara sigue siendo mejorable (sigue fija, aunque ahora en ocasiones podemos moverla), pero este detalle no oscurece una aventura intensa como pocas y digna sucesora del primer *DMC*.

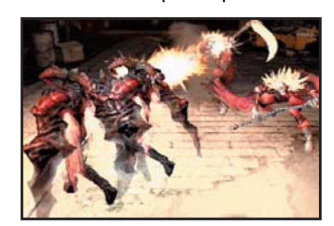
Los variados combates y la explosiva puesta en escena son las claves de la mejor entrega de toda la saga DMC.

Peleas con estilo propio

Antes de cada misión hay que elegir un estilo de lucha. Podemos potenciar el uso de la espada, de las armas de fuego, los bloqueos o las fintas, además de un tiempo bala o la opción de "doblar" a Dante.



Usando el estilo Quicksilver podemos ralentizar la acción por tiempo limitado.



El estilo Doppelganger crea una "sombra" que hará lo mismo que nosotros.

Un arsenal digno del mejor cazademonios

En *DMC3* la acción vuelve a ser la protagonista. Para afrontar las peleas tenemos 5 armas de fuego (pistolas, escopeta, lanzacohetes...) y otras 5 de cuerpo a cuerpo (espada, nunchakus, cimitarras e incluso una guitarra eléctrica). Podemos mejorar la potencia de fuego de las primeras y aprender nuevos golpes con las otras. Un arsenal "completito", ¿no?



Hay armas tan "originales" como esta guitarra.



Los distintos ataques se ejecutan con gran facilidad.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**
Voces: **Inglés**
Formato: **DVD**
Jugadores: **1**







DUAL SHOCK 2 · M. CARD (361 Kb) · MULTITAP · HEADSET · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 **Sonido** 9 **Diversión** 9
Duración 9 **Calidad/Precio** 9

↑ Su intenso desarrollo, lleno de espectaculares peleas, que no te concederán ni un solo respiro.

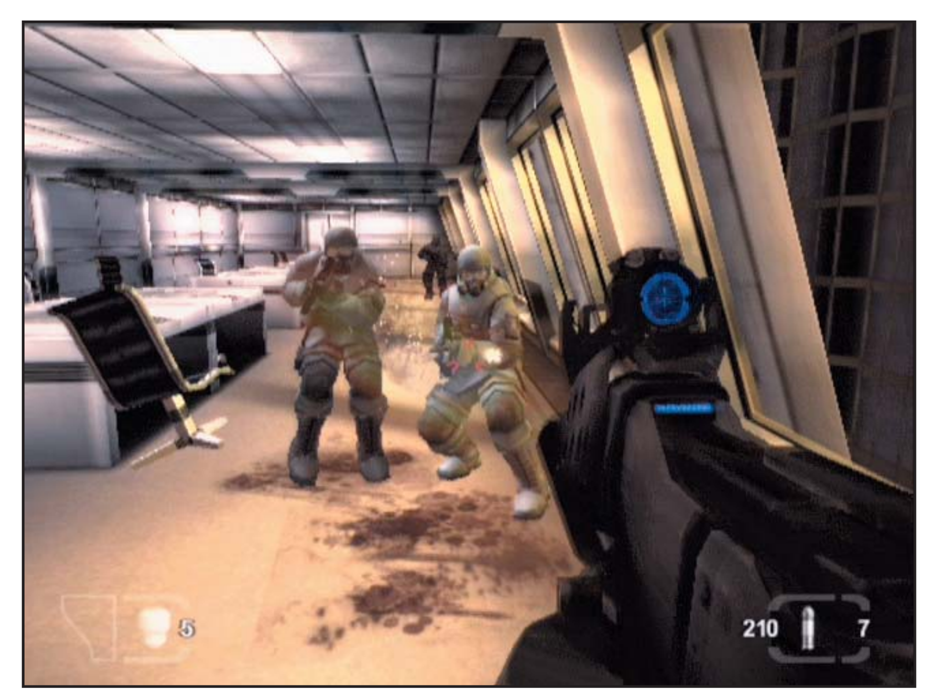
↓ La cámara no termina de funcionar todo lo bien que debería. La música es repetitiva.

Una explosiva aventura de acción que recupera el prestigio de la saga *DMC* gracias a sus espectaculares peleas y a su gran jugabilidad. Merece la pena. **9**

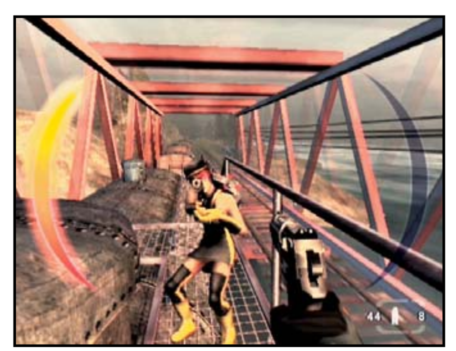
18+ Compañía **EA Games** | Género **Shoot'em up subjetivo** | Precio **63,95 € (10.640 ptas.)**

Timesplitters: Futuro Perfecto

Viaja en el tiempo con el shooter más completo



Todos los períodos históricos ha sido recreados con enorme acierto gracias a una ambientación de auténtico lujo. Además cada época cuenta con sus armas características, con las que tenemos que hacer frente a enorme variedad de enemigos.





Timesplitters 2 marcó una época con sus divertidos modos multijugador. Esta nueva entrega quiere superar a su "hermano mayor", aportando más opciones e interesantes novedades.

En el competitivo género de los shoot'em up, la saga *Timesplitters* siempre ha destacado por su frenética acción y sus completas opciones multijugador. Con ese mismo espíritu llega esta tercera entrega, en la que además encontramos importantes novedades. Para empezar, el modo Historia, en el que asumimos el papel del soldado Cortez en su misión de evitar que los malvados Timesplitters dominen la Tierra, es ahora más profundo y tiene un argumento más atractivo. Así, viajando por distintas épocas (Primera Guerra Mundial, el Futuro...), nos las tenemos que ver con cientos de enemigos tales como soldados, androides o fantasmas, haciendo uso de armas de la época... y de todo tipo.

LO MEJOR DE TODO ES QUE LA EMOCIÓN de todos los tiroteos y el fabuloso sistema de control no dejan lugar al aburrimiento, algo a lo que también contribuye un desarrollo de lo más variado en el que tan pronto estamos conduciendo un vehículo armado como resolviendo puzzles o protegiendo a un aliado. Y por si fuera poco, hasta podemos disfrutar de este modo Historia cooperativamente con un amigo.

Pero aquí no acaban las opciones para un jugador, porque además



Los viajes temporales invaden la Red

Por fin la saga *Timesplitters* ha dado el salto al juego Online y lo hace de la mejor manera. Y es que contamos con un buen puñado de modos de juego para disfrutar con otros 15 jugadores: Captura de Bandera, Eliminación, etc. Por si fuera poco, incluso podemos "colgar" en la Red nuestros propios niveles, creados con un sencillo editor de mapas.



Mediante el uso del Headset, podemos planificar la táctica de ataque con los miembros de nuestro equipo.



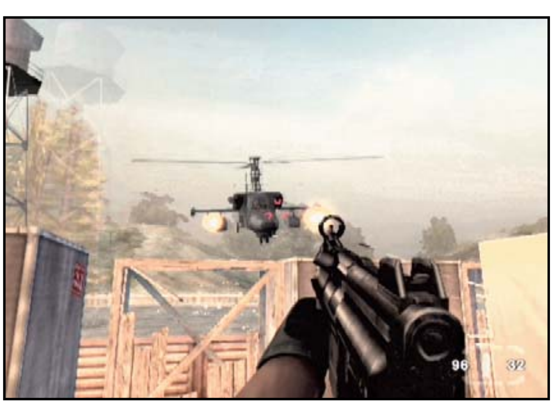
El juego tiene un potente editor de mapas, con el que podemos "colgar" en la Red nuestros propios niveles.



En este espectacular shooter viajamos por distintas épocas enfrentándonos a un sinfín de enemigos con el objetivo de eliminar una amenaza alienígena.



Futuro Perfecto destaca por sus inmensas opciones de juego: modo Historia para 1 ó 2 jugadores, duelos a pantalla partida para cuatro, piques Online...





ofrece alocados retos en los que tendremos que destruir oleadas de zombis, cargar las pilas de monos bailarines... Súmale cientos de Ligas y enfrentamientos rápidos contra bots (personajes controlados por la consola) y tendrás juego para rato.

Pero si las opciones para un jugador son muy completas, no pierdas de vista el abanico multijugador: Todos contra todos, Captura de Bandera... y un sinfín de modos de juego más hasta para cuatro jugadores. Todos ellos cuentan con un buen puñado de mapas, armas y 149 personajes, lo que proporciona miles de horas de "piques" y risas en compañía. ¿Aún no te parece suficiente? Pues tranquilo, que también incluye un modo Online para 16 jugadores, rematando así el shooter más completo realizado hasta la fecha para PS2.

TAL DERROCHE DE OPCIONES está acompañado de un gran apartado gráfico marca de la casa: trabajados escenarios, extraordinarios efectos de luz, personajes con apariencia cercana al cómic... Bien es cierto que en algunos niveles se aprecian ligeras ralentizaciones, pero ello no empaña el gran despliegue visual, que además está rematado por un sensacional doblaje al castellano en el que no faltan los toques de humor. Sin duda, es el broche de oro para un sobresaliente shooter, tanto por sus completísimos modos de juego, como por sus trepidantes combates.

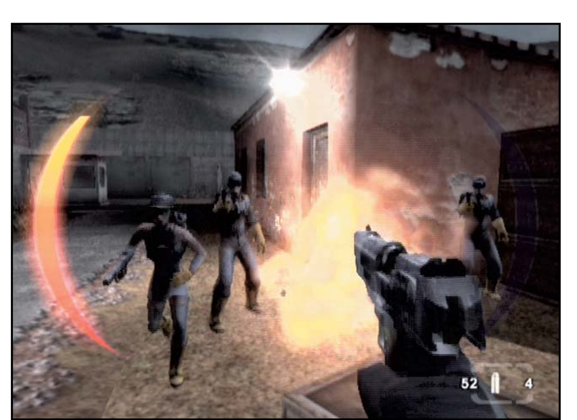
Por eso, si te gusta la acción o buscas un juego para disfrutar en compañía, no deberías dejar pasar este divertido título por nada del mundo. Así de simple.



Estamos ante un título redondo tanto por su enorme diversión, como por sus completas opciones de juego.



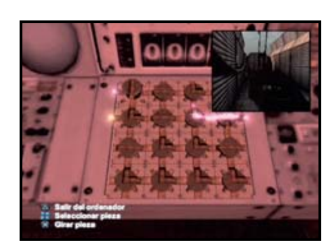
A lo largo de la aventura podemos manejar un buen número de vehículos.



Visualmente es una delicia gracias al cuidado de todos los detalles gráficos.

¡Esto sí es variedad!

Tanto jugando en solitario como en las opciones multijugador, el juego cuenta con una enorme variedad de situaciones que sorprende de principio a fin: puzzles, pruebas de conducción, minijuegos, etc.



En el modo Historia nos encontramos con algunos sencillos y originales puzzles.



La variedad de armas es enorme. Incluso contamos con un guante antigravedad.



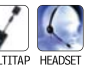
En algunas fases, luchamos junto a "clones" temporales de nosotros mismos.



Las pruebas son muy originales. ¿Qué te parece conducir un gato con ruedas?

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-4**

DUAL SHOCK 2 | M.CARD2 (357 Kb) | TARJETA ETHERNET | MULTITAP | HEADSET | RATÓN

Gráficos 9 **Sonido** 9 **Diversión** 10
Duración 10 **Calidad/Precio** 10

↑ Un modo Historia muy bueno, las completas opciones multijugador, el sistema de control...

↓ Algunos niveles sufren ralentizaciones cuando hay muchos personajes en pantalla.

Un shooter imprescindible para los amantes de la acción y que resulta de lo más divertido, tanto jugando en solitario como en compañía.



10

16+ Compañía **UbiSoft** | Género **Estrategia** | Precio **44,95 €**

Playboy The Mansion

¡Qué bello es vivir en la mansión del placer!

Fotografiar bellas mujeres, conocer a la élite de la sociedad, vivir en la mansión más "glamourosa"… Ser el editor de Playboy puede ser un trabajo apasionante.







Nosotros tomamos el papel del director de la legendaria revista y contratamos personal, hacemos sesiones de fotos… y nos relacionamos con otros personajes al más puro estilo *Los Sims*.

PlayStation 2 atrae a jugadores de todas las edades, así que es normal que surjan títulos con contenido erótico destinados a adultos. Y qué mejor que la revista Playboy para inspirar un juego de estrategia con un planteamiento muy sensual.

En *Playboy The Mansion* controlamos a Hugh Hefner, el creador de Playboy. El juego se desarrolla en su mansión, nuestro hogar y también la oficina de la revista. Con el objetivo de ir publicando números, contratamos redactores y fotógrafos, hacemos sesiones de fotos a las "chicas Playboy", encargamos artículos… Y además nos relacionamos con los políticos, deportistas o estrellas del espectáculo que nos visitan, hablando con ellos y forjando amistades o tratos y pidiéndoles que escriban para la revista, con un sistema parecido al de *Los Sims*… Incluso ligamos y entablamos "amistades íntimas" con las invitadas (en eróticas escenas en las que, eso sí, no se muestran desnudos integrales).

PERO ESTE DESARROLLO NO ALCANZA gran profundidad estratégica: para sacar cada número repetimos siempre las mismas acciones y es fácil conseguir buenas ventas. Pero como las relaciones sociales y el "ligoteo" resultan divertidos y además desbloqueamos extras como fotos clásicas de la revista, *Playboy The Mansion* llega a enganchar. Así que en este juego no vas a encontrar estrategia sesuda, pero sí pasarás un rato entretenido con todo el "glamour" de Playboy.



La posibilidad más atractiva del juego es la de "ligar" con cualquier chica. Y, de acuerdo con el picante tono del juego, podemos "relajarnos" en escenas en las que no se muestran desnudos integrales.

¡Viva la fiesta!

Una manera ideal de relacionarnos es organizar fiestas en la mansión. Y para que nuestros importantes invitados se sientan a gusto, tendremos que presentarlos entre ellos, hacer que se relacionen con las "chicas Playboy"… También conviene que la mansión sea lo más lujosa posible y para ello podemos amueblarla, decorarla, construir nuevas zonas…



Hay que hacer de la mansión un lugar agradable y podemos decorarla completamente a nuestro gusto.



En las fiestas no sólo debemos ser agradables, sino además presentar entre sí a nuestros invitados.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1**

DUAL SHOCK 2 · M. CARD (172 Kb) · MULTITAP · VOLANTE · TARJETA ETHERNET · RATÓN





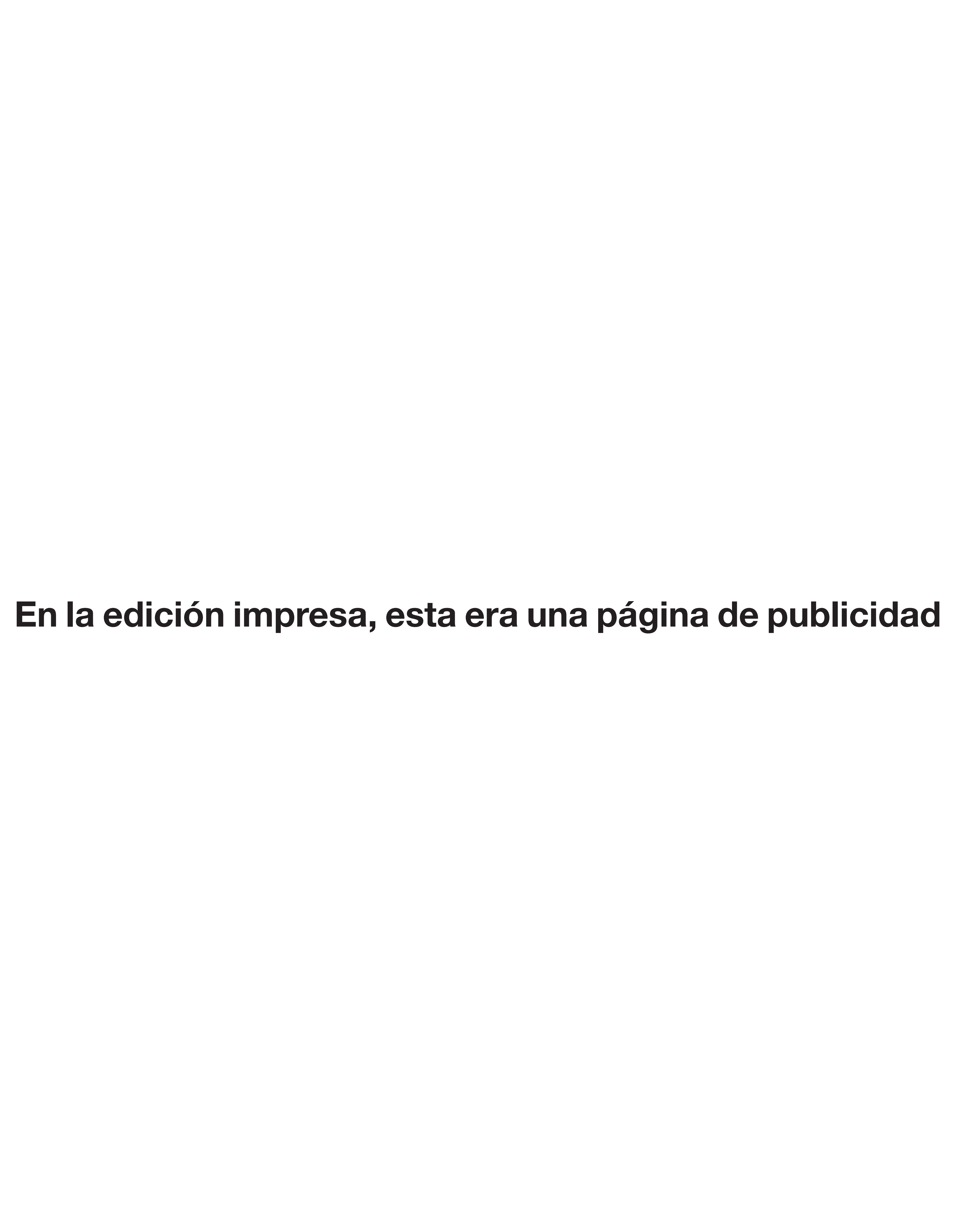
Gráficos 7 **Sonido** 8 **Diversión** 7
Duración 8 **Calidad/Precio** 7

↑ Su ambientación. Y es que vivir en la Mansión Playboy y ligar sin parar es divertido.

↓ Por sus pocas posibilidades estratégicas, el desarrollo acaba haciéndose repetitivo.

No tiene la profundidad de otros títulos de estrategia, pero su atractiva ambientación lo hace entretenido para jugadores adultos.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

3+ Compañía **EA Sports Big** | Género **Deportivo** | Precio **63,95 € (10.640 ptas.)**

FIFA Street

El espectáculo del fútbol está ahora en el barrio



En *FIFA Street* están los mejores jugadores del mundo agrupados en 16 selecciones nacionales. Estrellas como Ronaldinho o Raúl están bien caracterizados, al igual que las 10 canchas callejeras disponibles, en ciudades como Barcelona o Amsterdam.





Para ver a los mejores futbolistas del mundo no hace falta acudir al estadio. Ahora también demuestran su gran calidad en partidos callejeros donde lo que importa es dar espectáculo.

Tras sorprendernos con los divertidísimos *NBA Street* y *NFL Street*, la siguiente serie deportiva de EA Sports que ha sido "revisada" en plan arcade ha sido *FIFA*. Así, en *FIFA Street* se mantienen todas las virtudes que han hecho famosos a los títulos de la serie "*Street*" (espectáculo por encima de todo, facilidad de manejo, ambientación callejera...), pero aplicados a nuestro deporte rey: el fútbol. ¿Verdad que es una propuesta muy tentadora?

***FIFA STREET* OFRECE PARTIDOS DE FÚTBOL** callejero como los que se pueden ver en cualquier parque o barrio de una ciudad. Los partidos son 4 contra 4 y las reglas son mucho más flexibles que en el fútbol "de verdad" (no hay faltas, ni fueras, se puede jugar con las paredes, etc.). La diferencia es que esta vez vamos a disputar estas "pachangas" manejando a los mejores estrellas del fútbol mundial: Ronaldinho, Zidane, Beckham, Raúl... Y claro, cuando estos "cracks" están en la cancha, ya os podéis imaginar que el espectáculo está servido.

Así pues, preparaos para realizar todo tipo de jugadas espectaculares (chilenas, taconazos, caños, sombreros...), que además se ejecutan con una facilidad pasmosa. De hecho, en estos partidos dar espectáculo es casi tan importante como ganar. Y es que, al igual que ocurre en los *NBA Street*, por cada filigrana obtendremos una serie de puntos que se acumulan

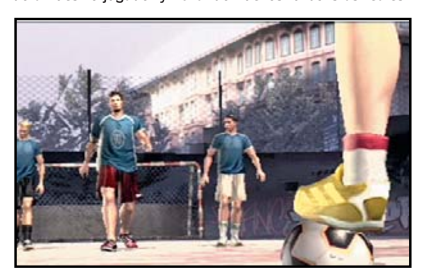


Conviértete en el amo de las calles

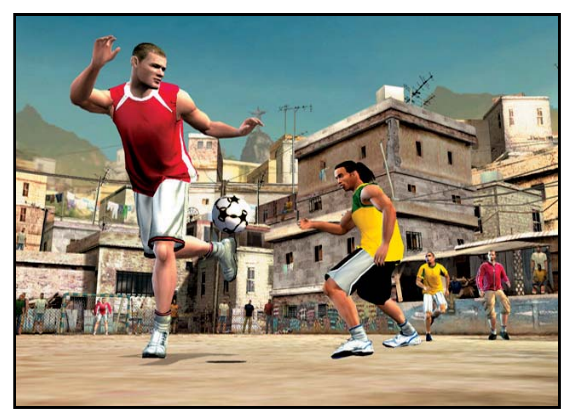
FIFA Street no posee una oferta abrumadora en cuanto a modos de juego, pero la modalidad Domina la Calle por sí sola ofrece horas de diversión. En ella hay que crear un jugador y elegir a nuestros compañeros para luego retar a los distintos equipos de los barrios e ir ganando respeto, mejorando a nuestro jugador y fichando nuevos futbolistas reales.



El editor permite crear al jugador a nuestro antojo, eligiendo tanto características físicas como técnicas.



Según vayamos ganando partidos iremos subiendo de nivel hasta codearnos con la élite del fútbol mundial.

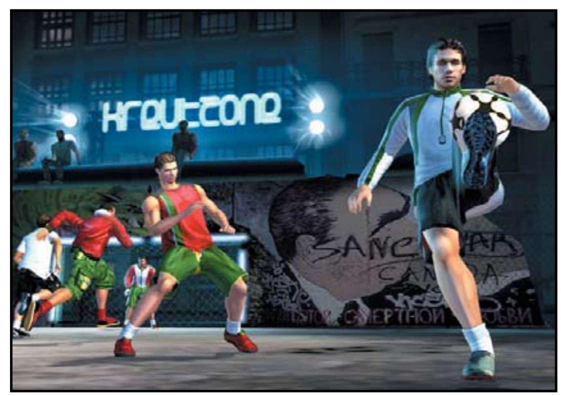


FIFA Street es un arcade de fútbol callejero que busca el espectáculo por encima de todo. Los partidos son cuatro contra cuatro y no hay fueras, ni faltas.



Como en todos los juegos de la serie "Street" prima la sencillez de control, y en apenas 10 minutos estarás haciendo chilenas, taconazos...





en una barra y que, una vez llena, nos permitirá ejecutar el llamado "gamebreaker", un tiro especial que resulta prácticamente imparable.

Para disfrutar de este arcade la oferta de modos de juego abarca partidos entre selecciones nacionales, la posibilidad de crearnos un equipo de estrellas o el modo Domina la Calle, que es el que más "chicha" tiene. En él, tenemos que crear nuestro propio jugador y formar un equipo. Según vayamos ganando partidos, obtendremos más respeto y podremos mejorar nuestras características técnicas (aparte de desbloquear nuevas canchas, ropa, etc.). Y así, hasta codearnos con la élite del fútbol mundial. Este modo de juego ofrece horas de diversión, aunque podrían haber incluido más tipos de torneo.

EN CUANTO AL APARTADO GRÁFICO, lo cierto es que es también resulta vistoso. Los jugadores se parecen bastante a los "de verdad" y, salvo alguna animación aislada, todo funciona como debe. Y lo mismo podemos decir de los campos, todos ellos canchas improvisadas en las calles de ciudades reales como Barcelona, Berlín, Roma o Río de Janeiro.

Una banda sonora muy apropiada (que abarca desde ritmos brasileños hasta artistas de la talla de Fatboy Slim) pone la guinda a un arcade de fútbol sumamente entretenido. No tiene la profundidad de un simulador y echamos en falta más opciones (pocas selecciones y modos de juego), pero la verdad es que los partidos son divertidos, sobre todo jugando en compañía. Y, visto lo que hay en el mercado, es el mejor arcade de fútbol que vais a encontrar hoy por hoy.

FIFA Street es un arcade que permite realizar las jugadas más alucinantes con un sencillo sistema de control.



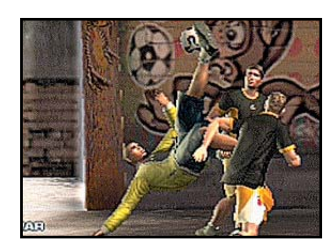
Además de las selecciones, podremos crearnos equipos de estrellas.



Las repeticiones incluyen las caras de los "protagonistas" de la jugada.

Humilla a los rivales

FIFA Street nos permite realizar todo tipo de movimientos alucinantes (taconazos, caños, chilenas y todo tipo de fintas y remates acrobáticos) con una facilidad pasmosa. Por algo es un arcade, ¿no?



Remates tan espectaculares como esta chilena de Ronaldo son muy habituales.



Podrás dejar en ridículo a tus rivales con regates tan humillantes como este caño...



... o este sombrero de espuela. Por cada filigrana te darán una serie de puntos.



Cuando acumulemos una serie de puntos, podremos hacer un movimiento especial.

FICHA TÉCNICA



Textos: **Castellano**
Voces: **Inglés**
Formato: **DVD**
Jugadores: **1-4**







DUAL SHOCK 2 · M.CARD (248 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 **Sonido** 8 **Diversión** 8
Duración 8 **Calidad/Precio** 7

Plasma todo el espectáculo del fútbol con un asequible control. ¡Y están todas las estrellas!

Echamos en falta más modos de juego y equipos. A los puristas les sabrá a poco.

Un arcade de fútbol muy sencillo de jugar y bastante espectacular que gustará a los que busquen algo distinto dentro de este deporte.



18+ Compañía **UbiSoft** | Género **Survival Horror** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Cold Fear

Vacaciones en el mar... del terror



Cold Fear es un Survival en tercera persona que nos mete en la piel de Tom Hansen, un guardacostas que investiga un barco a la deriva en una noche tormentosa. Armado tan sólo con una pistola y una linterna, tendrá que descubrir qué ha pasado.



Una llamada de socorro, una noche tormentosa, un barco a la deriva entre olas gigantescas... Tu chaleco salvavidas no va a ser suficiente para mantenerte a salvo...

Aunque *Resident Evil 4* no llegará a PS2 hasta finales de año, los seguidores de las aventuras de terror podrán seguir entretenidos con su género favorito gracias a Darkworks. Y es que los creadores del mítico *Alone in the Dark The New Nigthmare* nos llevan a alta mar para ofrecernos un survival horror "pasado por agua", pero que en ningún momento se hunde, sino todo lo contrario.

La trama nos mete en la piel de Tom Hansen, un guardacostas americano que sube a bordo de un barco ballenero de origen ruso para intentar averiguar qué ha pasado en él, ya que navega a la deriva en mitad de una terrible tormenta. Pronto descubrirá que allí se han estado realizando extraños experimentos y que "algo" ha infectado a todos los tripulantes de la nave convirtiéndoles en salvajes asesinos... y algo más.

ESTA SOBRECOGEDORA TRAMA se traduce en una aventura en tercera persona donde una ambientación perfectamente conseguida juega un papel fundamental para meternos de lleno en la historia.



La oscuridad no es tu aliada

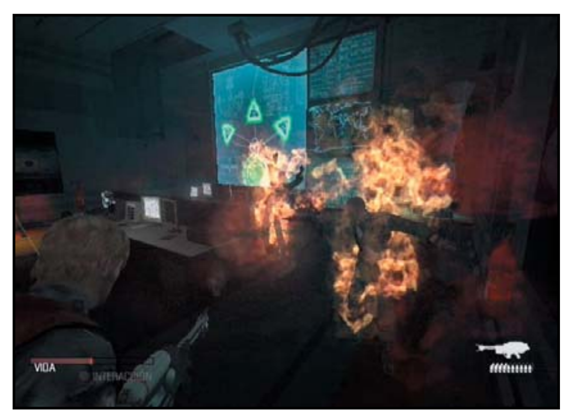
Todo lo contrario. La iluminación en el barco y en la plataforma petrolífera es muy escasa y por lo general tendrás que recurrir a la ayuda de la linterna montada en tu pistola para poder ver algo en tu avance. Eso sí, el haz de luz no es muy potente y tus enemigos saben que no ves en la oscuridad...



En algunas zonas del juego, sólo tu linterna te permitirá descubrir pistas, munición o... cadáveres.



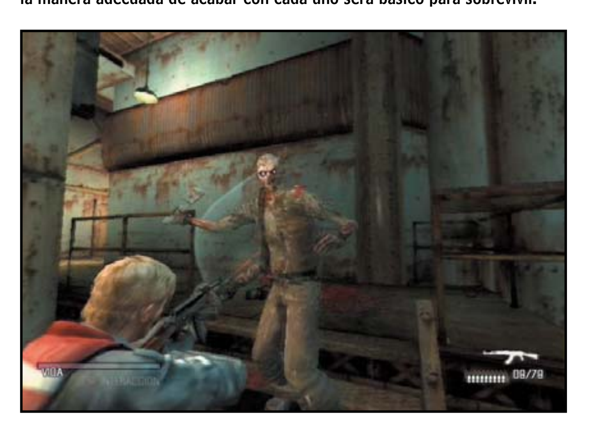
Algunos enemigos también retroceden a veces ante el foco de luz, tenlo en cuenta.



A lo largo de la aventura encontraremos muchos tipos de enemigos. Dar con la manera adecuada de acabar con cada uno será básico para sobrevivir.



Como toda aventura de terror que se precie, el juego también presenta diversos puzzles que hay que resolver para seguir avanzando.





Así, para llegar hasta el final de lo sucedido tendremos que recorrer 13 niveles repartidos en dos escenarios (el barco y una plataforma petrolífera), ambos llenos de cadáveres, monstruos y lo que queda de la tripulación, enloquecida y armada. Y todo en mitad de la tormenta y con la sola ayuda de nuestra pistola y una linterna para iluminar las estancias, ya que de otra forma nos moveremos en la más absoluta oscuridad. Además, el hecho de estar a merced de las olas complicará las cosas, ya que apuntar a una zona concreta de un enemigo (algunos tienen la mala costumbre de morir sólo de un disparo en la cabeza) o evitar caernos por la borda, puede ser una tarea casi imposible.

Para suavizar un poco las cosas, a la hora de defendernos podremos hacernos con más armas, como escopetas, ametralladoras o lanzallamas, y pasar a una vista más cercana del personaje, gracias a la cual seremos capaces de apuntar con total libertad. Por supuesto, además de mantenernos con vida tendremos que resolver puzzles sencillos, tales como conseguir tarjetas de seguridad o vaciar de agua una zona inundada.

> **Cold Fear es una aventura terrorífica con una soberbia ambientación apoyada en un gran acabado gráfico.**

PERO DONDE RESIDE SU PUNTO FUERTE

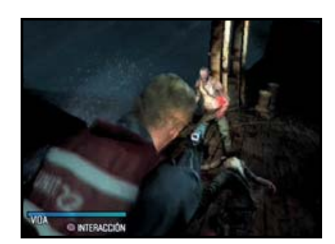
es en su apartado técnico. La tormenta, los efectos de luces y sombras (en tiempo real), la física del movimiento del barco, la IA de los enemigos, que se agachan, te esquivan o se lanzan a por ti aún estando a punto de morir... Todos estos factores se ponen al servicio de una historia que, siendo un poco "típica" y lineal, logra que disfrutemos de un Survival Horror claustrofóbico muy absorbente y que engancha desde el primer instante.

El uso de la luz es vital en muchas zonas para ver lo que nos espera.

Aunque hay poca variedad de enemigos, los que nos atacan asustan de verdad.

Una aventura "movida"

Nos encontramos en un barco sin control en mitad de una tormenta infernal. Eso significa que, cuando estemos en cubierta, en ocasiones las olas "moverán" el barco y nos jugarán más de una mala pasada...


El movimiento del barco nos impedirá en ocasiones el poder apuntar bien.


Hay que tener cuidado con la fuerza de las olas, que puede incluso tirarnos por la borda.


Si nos caemos de una pasarela, podremos quedarnos colgados y volver a subir.


A veces habrá que usar la inclinación del barco para superar pequeños puzzles.

FICHA TÉCNICA



Textos: **Castellano** — Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** — Jugadores: **1**






DUAL SHOCK 2 · M.CARD2 (594 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 **Sonido** 9 **Diversión** 9
Duración 9 **Calidad/Precio** 9

↑ Su ambientación y su apartado gráfico te meten en el juego y te hacen pasar miedo.

↓ La historia es "normalita" y a veces su dificultad y el no tener mapa desespera un poco.

Una estupenda aventura de terror que todo seguidor del género va a "devorar", gracias a una soberbia ambientación capaz de absorberte.

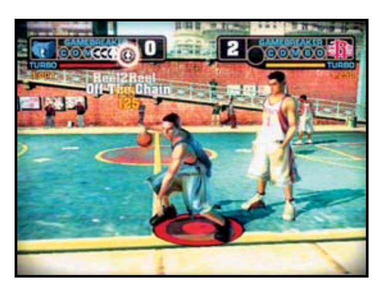


Compañía **EA Sports Big** | Género **Deportivo** | Precio **63,95 € (10.640 ptas.)**

NBA Street V3

El baloncesto de otra galaxia baja otra vez las calles

Bota el balón, haz una finta imposible, salta... ¡machaca el aro! Ni Pau, ni Shaquille, ni Kobe van a impedir que te conviertas en el rey de las canchas callejeras.



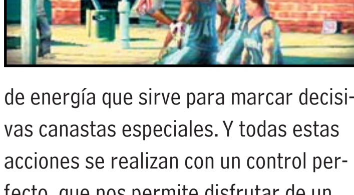


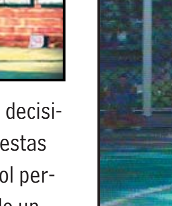


Con *NBA Street V3* vuelve el mejor basket callejero: las estrellas de la NBA se enfrentan en partidos 3 contra 3. Las canastas imposibles y las virguerías con el balón se ejecutan con un control genial.

Si hay un deporte de equipo hermanado con la cultura urbana ese es el baloncesto. Y EA Big ha explotado esa relación de manera insuperable en su saga *NBA Street*, que vuelve con su más completa entrega.

La mecánica es ya conocida: disputamos partidos de 3 contra 3 en pistas urbanas con los mejores jugadores de las 30 franquicias de la NBA como protagonistas. Una vez en la cancha, realizamos saltos imposibles, mates espectaculares y "alley-oops" de la manera más sencilla. Pero la clave para ganar está en usar el stick derecho para hacer todo tipo de virguerías con el balón, que además podemos enlazar de manera intuitiva y que son básicas para dejar sentado al defensor y abrirnos paso hacia el aro. Encima, estos trucos rellenan una barra de energía que sirve para marcar decisivas canastas especiales. Y todas estas acciones se realizan con un control perfecto, que nos permite disfrutar de un endiablado ritmo de juego.







LA ESPECTACULAR PROPUESTA de *NBA Street V3* se completa con unos modelos y animaciones de los jugadores de gran calidad y una banda sonora a cargo de grupos de la talla de los Beastie Boys.

Y el abanico de modos de juego es muy completo, con partidos para hasta seis jugadores y unos novedosos y divertidos concursos de mates, que redondean un juego deportivo que derrocha diversión y espectáculo.



El acabado gráfico del juego contribuye mucho al espectáculo: modelos geniales de los jugadores, animaciones de gran calidad... Todo ello luce al máximo en los nuevos concursos de mates.

Gánate tu prestigio

El modo central de *NBA Street V3* es el "Street Challenge". En él formamos un equipo de jugadores callejeros que deben labrarse una reputación para acabar jugando contra estrellas de la NBA. Para ganar no siempre habrá que meter más canastas: a veces el objetivo es hacer más acrobacias o encestar primero una canasta especial.



Nuestro equipo, compuesto por chicas y chicos, acepta desafíos de otros equipos callejeros.



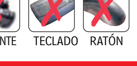
Con los puntos de prestigio que ganamos en estos partidos compramos movimientos, atuendos...



FICHA TÉCNICA

Textos: **Inglés**	Formato: **DVD**
Voces: **Inglés**	Jugadores: **1-6**



DUAL SHOCK 2 | M. CARD (305 Kb) | MULTITAP | VOLANTE | TECLADO | RATÓN

Gráficos 9 **Sonido** 9 **Diversión** 9
Duración 8 **Calidad/Precio** 8

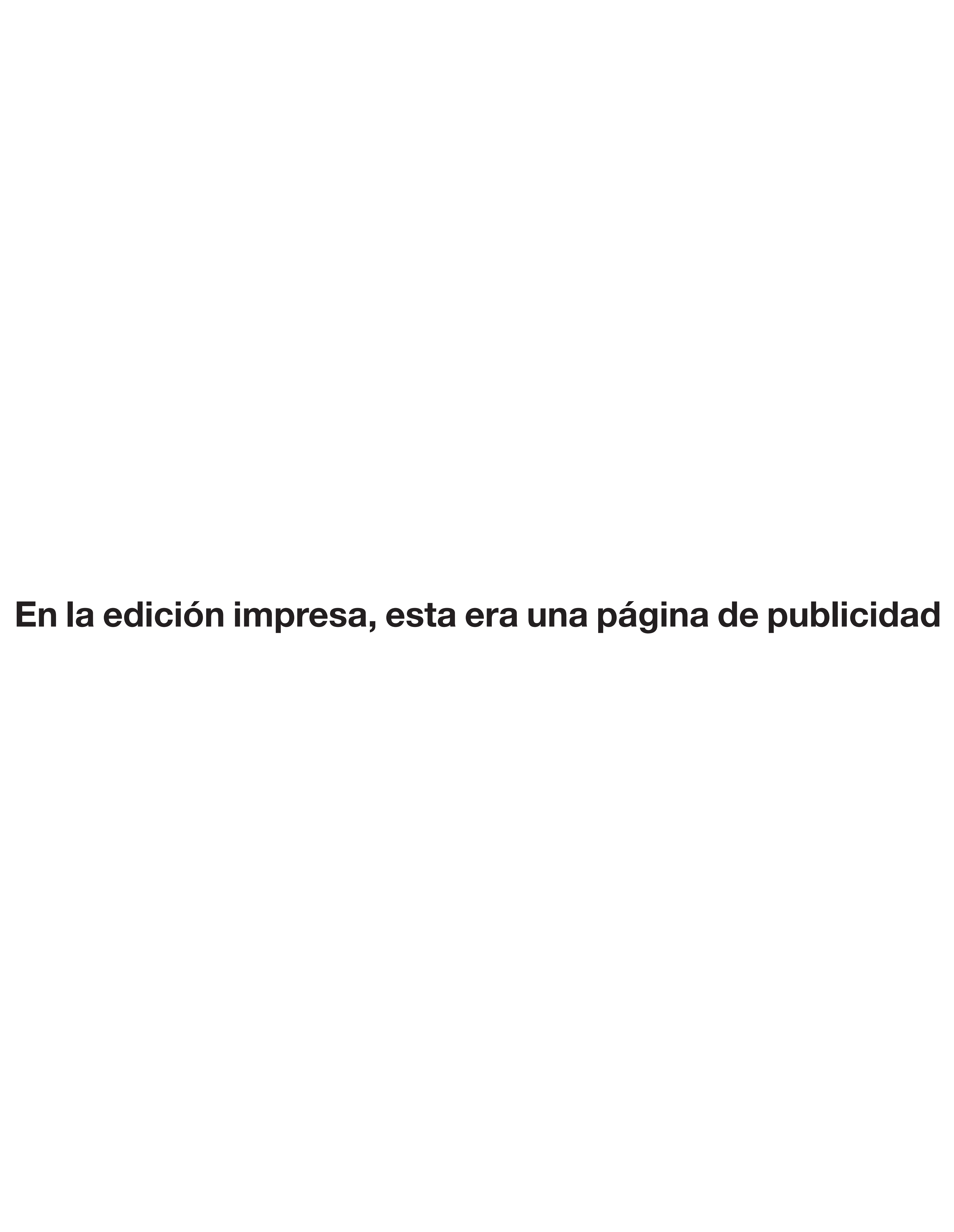
↑ La diversión que destilan los partidos gracias a su velocidad y al magnífico control.

↓ Que prefieras el baloncesto más serio... Y, ya puestos, habría estado bien un modo Online.

Un gran control, un ritmo de juego frenético, espectaculares gráficos, mucha diversión... *NBA Street V3* es un arcade deportivo ejemplar.



9


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

16+ Compañía **Eidos** | Género **Shoot´em up subjetivo** Precio **59,95 €**

Project Snowblind

Un supersoldado listo para la acción más salvaje



La ambientación ha sido cuidada hasta en el más mínimo detalle, algo que nos ayuda a meternos de lleno en los vibrantes tiroteos. Así, en muchas ocasiones nos veremos envueltos en el fuego cruzado, emboscadas multitudinarias...

En el futuro, los soldados se enfrentarán a poderosos enemigos y para ello contarán con poderes como detener el tiempo, invisibilidad... ¿Quieres convertirte en uno de ellos?

Cada día es más difícil innovar en un género tan "trillado" como el de los shoot'em up, aunque siempre hay juegos capaces de aportar ideas nuevas. Tal es el caso de *Project Snowblind*, que tiene a su favor el incluir un armamento bastante original y un protagonista con poderes especiales.

EL ARGUMENTO NOS SITÚA EN EL AÑO 2065, cuando una poderosa facción militar conocida como la República quiere hacerse con el control de la humanidad. Como no podía ser de otra manera, a nosotros nos toca enfrentarnos a tan temible amenaza encarnando el papel de Nathan Frost, un soldado modificado con la más alta tecnología, gracias a lo cual puede ralentizar el tiempo, crear un poderoso escudo antibalas, hacerse invisible... Para hacer frente a los encarnizados combates que nos esperan, además de todos estos fabulosos poderes, contamos con un enorme arsenal en el que tienen cabida armas convencionales, como una escopeta o un rifle de precisión, y otras más originales como un lanzador de rayos teledirigidos o granadas inteligentes. Sin duda, este es uno de los puntos fuertes del juego, puesto que el arsenal y los poderes son de lo más variado, lo que redunda en unos combates vibrantes y llenos de acción.

Llega el soldado de los mil recursos

Aunque nuestro personaje cuenta con un buen número de armas y poderes, toda ayuda es poca para hacer frente a los cientos de inteligentes enemigos que nos aguardan en el camino. Para ello podemos conducir diversos vehículos con gran potencia de fuego o manejar algunos robots espías que nos servirán para controlar la posición del enemigo.



Para eliminar sin problemas a los enemigos más duros, es vital hacerse con el control de un vehículo blindado.



Podemos colarnos en el sistema de ciertos robots y manejarlos a nuestro antojo para espiar al enemigo.



Project Snowblind nos convierte en un soldado del futuro que debe librar intensos tiroteos contra cientos de enemigos en misiones llenas de acción.



Además de contar con diversos poderes (visión nocturna, invisibilidad...), tenemos a nuestro alcance un gran número de originales armas futuristas.





Pero esto no es todo, porque en muchos de los niveles contamos con la ayuda de otros soldados aliados que nos asisten en mitad del fuego cruzado, podemos manejar distintos vehículos e incluso tendremos que hacer uso del sigilo para evitar ser detectados por el enemigo. Todo ello añade una gran diversidad e intensidad al desarrollo del juego, evitando que la acción decaiga en algún momento. Desgraciadamente, cuando estamos metidos de lleno en la acción y hemos cogido el "truco" a todo el armamento, va el juego y se nos acaba... dejándonos con la miel en los labios y con ganas de más.

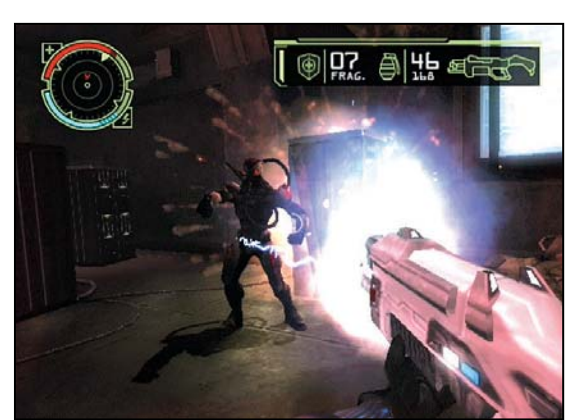
EN TAN SÓLO 8 HORAS ES POSIBLE acabar el modo Historia. Eso es, sin duda alguna, lo peor del juego. Después, siempre puedes disfrutar del modo Online para 16 jugadores, con el que queda compensada, en parte, la escasa duración. No obstante, esta breve duración no impide que la experiencia de juego sea de lo más intensa, algo en lo que tiene mucho que ver su estupendo apartado visual. Todos los detalles (efectos de luz, animaciones, escenarios, etc.) están realmente logrados y nos meten de lleno en la acción. De igual manera, se ha cuidado tanto el apartado sonoro (buen doblaje en castellano, estupenda banda sonora…), como el sistema de control, que responde con rapidez y eficacia a nuestras acciones.

Así, este gran apartado técnico es el remate perfecto para un trepidante shooter repleto de acción y con algunos toques originales, pero que deja un sabor agridulce por la escasa duración del modo para un jugador.

La acción sin tregua es la clave de este shooter, que además cuenta con una ambientación de lujo.



En muchas ocasiones, los soldados aliados nos prestan su inestimable ayuda.



Gráficamente es una pasada, destacando sobre todo los efectos de luz.

Preparado para la lucha

Los implantes cibernéticos de nuestro soldado nos permiten hacer uso de poderes tan útiles como hacernos invisibles o ralentizar el tiempo. Vamos, igual que si fuéramos superhéroes de cómic...



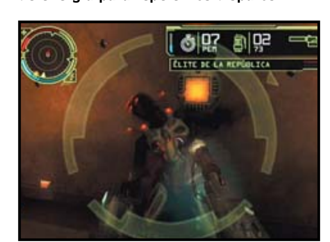
La visión nocturna es necesaria para distinguir a los enemigos en la oscuridad.



Cuando el enemigo nos tiene rodeados, la solución es lanzar una tormenta de rayos.



Incluso somos capaces de crear campos de energía para repeler los disparos...



...o de ralentizar el tiempo para apuntar con mayor precisión a los enemigos.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1-16**

DUAL SHOCK 2 · M.CARD (125 Kb) · HEADSET · TARJETA ETHERNET · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 **Sonido** 8 **Diversión** 8
Duración 7 **Calidad/Precio** 7

↑ El desarrollo cuenta con una acción desbordante y una estupenda ambientación.

↓ A los jugadores con algo de experiencia, el modo Historia les durará muy poco.

Lástima que su duración sea tan corta, porque este shooter ofrece intensas dosis de acción arropadas con una ambientación logradísima. **8**

3+ Compañía **Midway** | Género **Rol por turnos** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Shadow Hearts Covenant

El rol por turnos se vuelve dinámico

En una mazmorra llena de monstruos tu mejor arma es tu inteligencia para decidir qué ataque usar… y, en este juego, también tu precisión pulsando botones.



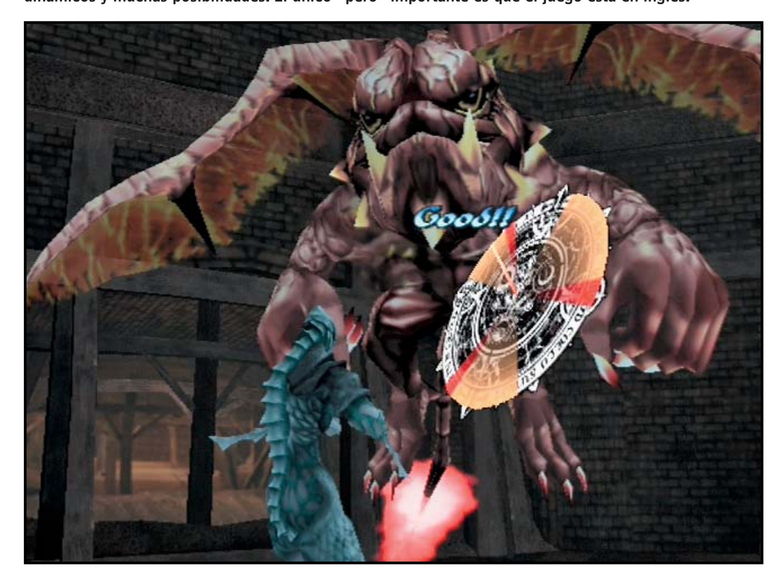


A principios de 2002 llegó a PS2 *Shadow Hearts*, un juego que sorprendió por su sistema de combate por turnos con elementos dinámicos que se ha mantenido en esta interesante secuela. La historia vuelve a trasladarnos a principios del siglo XX. Yuri, el joven protagonista de *Shadow Hearts*, debe recorrer Europa persiguiendo a una peligrosa secta. Una búsqueda a la que se unirán otros personajes y en la que visitaremos ciudades en las que comprar equipo y descansar, y laberínticas mazmorras llenas de monstruos. Las batallas contra ellos son el alma del juego: manejamos hasta 4 personajes, cada uno con muchos ataques y magias exclusivos, lo que nos da una amplio abanico de posibilidades a la hora de combatir.

UNA VEZ DECIDIDA LA ACCIÓN A REALIZAR, para ejecutarla con éxito hay que pulsar el botón ✖ en el momento justo. Este sistema de combate, y lo bien ajustadas que están la frecuencia y la dificultad de las luchas aleatorias, hacen que éstas nunca pierdan interés. Y además, el juego tiene una buena ambientación, que mezcla los elementos de época con lo sobrenatural. El problema es que nos llega en inglés, pero si te defiendes con el idioma te espera una aventura larga y muy entretenida.



Shadow Hearts Covenant es un juego de rol centrado en los combates por turnos, pero con elementos dinámicos y muchas posibilidades. El único "pero" importante es que el juego está en inglés.



El juego se desarrolla a principios del siglo XX (durante la I Guerra Mundial), y mezcla la ambientación de época con elementos sobrenaturales, como el poder de Yuri de transformarse en monstruo.

El Disco del Juicio

Cuando vamos a realizar cualquier acción en un combate, aparece en la pantalla el "Judgement Disc", un disco con varias secciones de colores. Para realizar la acción con éxito y no perder el turno, hay que parar la aguja que recorre el disco en las zonas adecuadas pulsando el botón ✖. En el riesgo está el triunfo: si apuramos la pulsación, las acciones serán más efectivas.



Para que los ataques sean efectivos, hay que parar la aguja que recorre el Disco en las zonas de color.



El Disco de cada personaje es distinto y podemos mejorarlos con los ítems que vamos encontrando.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Inglés** | Formato: **DVD**
Voces: **Inglés** | Jugadores: **1**




DUAL SHOCK 2 · M. CARD (247 Kb) · EYETOY · VOLANTE · TARJETA ETHERNET · RATÓN

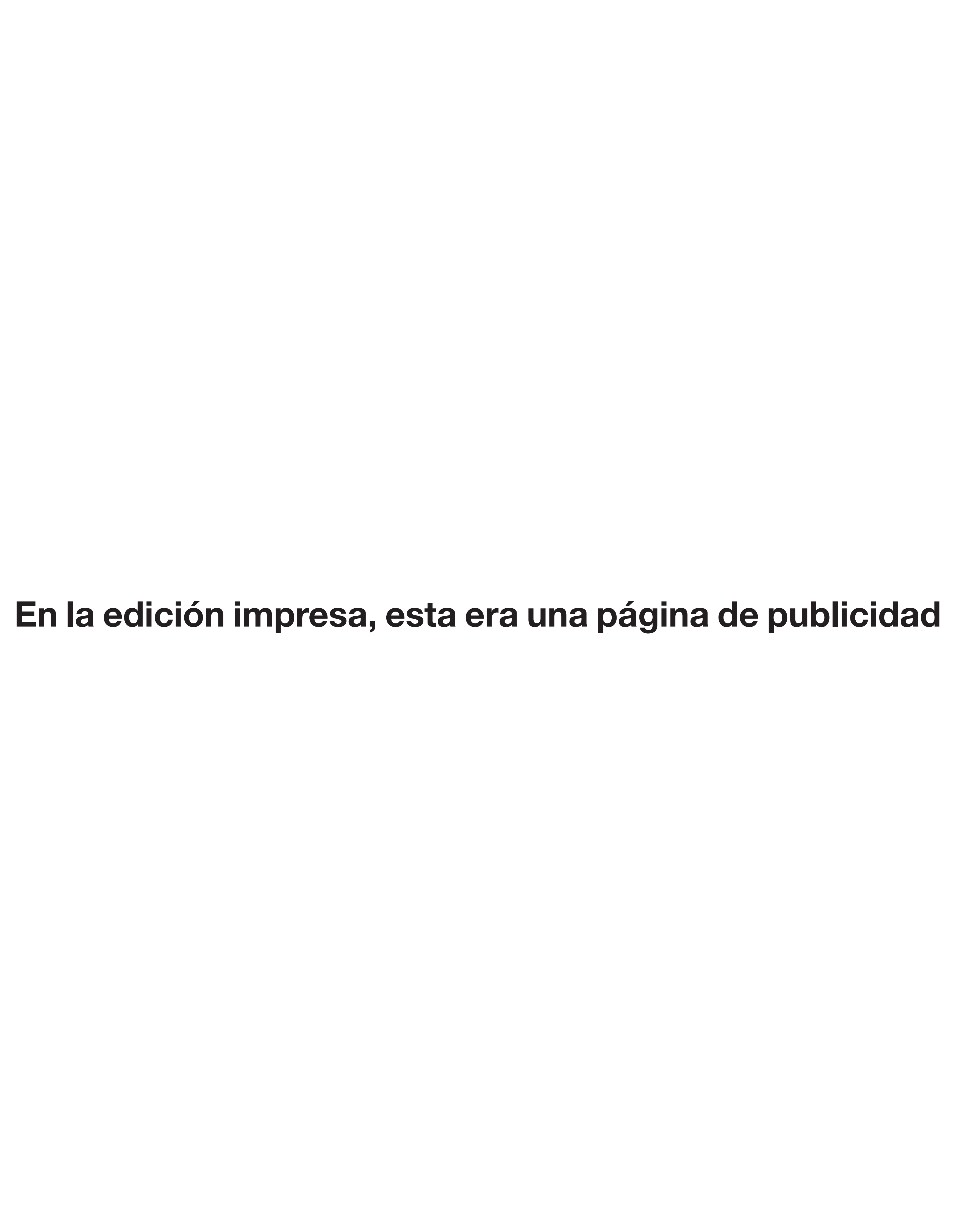
Gráficos 7 **Sonido** 7 **Diversión** 8
Duración 9 **Calidad/Precio** 8

↑ Los combates, bien equilibrados, con muchas posibilidades y con elementos dinámicos.

↓ Que de nuevo un buen juego de rol nos haya llegado sin traducir al castellano. Y van...

Por sus equilibrados combates y su original ambientación, este juego encantará a los "roleros" que al menos se defiendan con el inglés.



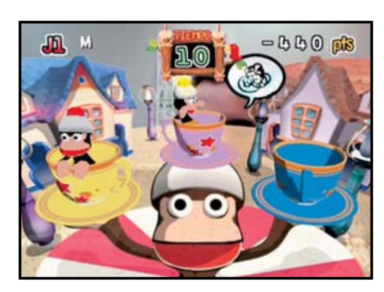

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

3+ Compañía **Sony** | Género **Party Game** | Precio **39,95 € , (con cámara 59,95 €)**

EyeToy: Monkey Manía

Aprende a hacer el mono con los mejores maestros

Si a la innovación jugable que ha representado EyeToy le añadimos una pizca de locura de Ape Escape, ¿qué es lo que saldrá? Pues ahora mismo vas a comprobarlo...







Monkey Mania ofrece 50 divertidas pruebas a superar, a cual más loca, que pueden jugarse en solitario o con otros tres amigos más, como ésta en la que hay que impedir que un ovni secuestre a nuestros monos.

La "teoría" nos dice que *EyeToy Monkey Mania* no rompe la tónica general de los juegos con el sello "EyeToy". Es decir, hay que superar pruebas usando como único sistema de control el movimiento de nuestro cuerpo frente a una cámara. Pero al llegar a la práctica, la cosa cambia. La sana locura de los monos de *Ape Escape* enseguida nos salpica y nos mete de cabeza en las divertidas pruebas y desafíos que plantea el juego. Cortar un plátano en trozos, jugar un partido de hockey con bombas en lugar de discos, defendernos del ataque de monos-ninja, conducir un coche de pruebas, fugarnos de una prisión o ser el mejor mono bateador son sólo algunos de los retos de las 50 pruebas que ofrece. También podemos disfrutar de un juego de tablero en el que tendremos que llegar primeros a la meta superando desafíos y retos, con ayudas o penalizaciones de las casillas en las que caigamos, para poder desbloquear nuevas pruebas o accesorios con los que vestirnos.

EN CUANTO AL APARTADO TÉCNICO, AUNQUE EN GENERAL cumple sin problemas, aunque presenta algunos "problemillas" en la respuesta de nuestras acciones frente a la cámara en pruebas muy sencillas que acaban por complicarse en exceso. Pero al margen de este pequeño fallo, totalmente perdonable, *Monkey Mania* es un juego orientado sobre todo a los más jóvenes de la casa, que sin duda son los que más lo van a disfrutar.



En el modo Tablero hay que llegar el primero a la meta. Usando una ruleta a modo de dado, tendremos que avanzar, pero cada casilla oculta una sorpresa, a veces buena, a veces mala...

¡Qué monada!

Al superar niveles del juego de tablero, pruebas normales o batir un récord, entre otras cosas desbloquearemos también accesorios con los que luego podemos personalizar a nuestro mono y darle ese toque único e inigualable. Así, podremos optar por una capa, un casco medieval o uno de rugby, un peluche que siempre llevará con él, alitas...



Los accesorios que desbloqueemos nos servirán para personalizar a nuestro monito y hacer que sea único.



A partir de ese momento, siempre que juguemos con él le veremos con el accesorio que hayamos elegido.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **-** | Jugadores: **1-4**





DUAL SHOCK 2 · M. CARD (633 Kb) · CÁMARA EYETOY · VOLANTE · TARJETA ETHERNET · RATÓN

Gráficos 8 **Sonido** 7 **Diversión** 9
Duración 8 **Calidad/Precio** 8

↑ La enorme cantidad de divertidas pruebas, el jugar con tres amigos más y la locura de los monos.

↓ Que el modo Tablero sólo tenga 3 niveles y que algunas pruebas sean "pelín" difíciles.

***Monkey Mania* es una buena opción dentro del género, aunque los más exigentes quizás echen en falta algo más de complejidad en sus retos.**



Sorteamos

20 juegos Devil May Cry 3 para PS2 y 20 camisetas exclusivas

¡¡¡Juega con tu móvil y gana!!! ¡Envía un SMS al número 5354!

Para participar sólo tienes que mandar un mensaje con la clave "cryplay" y entrarás en el sorteo de 20 lotes *Devil May Cry 3*, compuestos por 1 juego para PS2 + 1 camiseta *Devil May Cry 3* exclusiva. ¿A qué esperas para disfrutar con uno de los mejores juegos de acción de todos los tiempos?

20 CAMISETAS EXCLUSIVAS

20 DEVIL MAY CRY 3 PARA PS2

DEVIL MAY CRY 3
DANTE'S AWAKENING

BASES DEL CONCURSO

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5354, poniendo: cryplay (espacio) datos personales.

1.- Coste máximo del mensaje: 0,90 Euros + IVA.
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.- Se seleccionarán 20 mensajes, que recibirán cada uno 1 juego *Devil May Cry 3* para PS2 + 1 camiseta exclusiva del mismo juego.
4.- Los premios no serán canjeables por dinero.
5.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
6.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista.
7.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
8.- Plazos de participación: del 16 de marzo al 16 de abril de 2005.

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A.

Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.



Los mejores

Pistolas


1 **PS099L LÁSER BLASTER**
Fabricante: **Logic 3 · 39,40 €**
La más completa: pedal, retroceso, conectores USB y normales, mira láser...


2 **G-CON 2**
Fabricante: **Namco · 35 €**
Una pistola de gran precisión, USB, pero no funciona con todos los juegos.


3 **BERETTA 92FS**
Fabricante: **Thrustmaster · 60 €**
Precisa, cómoda, preciosa y compatible con TV de 100 Hz. Eso sí, un poco cara.

Pads


1 **DUAL SHOCK 2**
Fabricante: **Sony · 29,95 €**
El pad oficial es sobresaliente en todos los aspectos, aunque algo caro.


2 **ADVANCE ANALOG**
Fabricante: **Joytech · 19,95 €**
Un mando de gran calidad, buenas prestaciones y ajustado precio.


3 **TRIGGER GAME PAD**
Fabricante: **Thrustmaster · 30 €**
Un mando inalámbrico que ofrece grandes prestaciones por poco dinero.

Mandos DVD


1 **MANDO OFICIAL SONY**
Fabricante: **Sony · 28 €**
Es el oficial y por su alto precio incluye una actualización de los controladores.

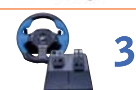

2 **MANDO UNIVERSAL DVD**
Fabricante: **Logic 3 · 19,90 €**
Controla tu consola, TV, vídeo, etc., por menos de 20 euros.


3 **STEPS**
Fabricante: **Molon Lave · 15 €**
Un mando de calidad, con controles básicos, pero con un gran precio.

Volantes


1 **GT FORCE PRO**
Fabricante: **Logitech · 139,95 €**
Si te gusta la velocidad, no dudes en gastarte un poco más en este volante.


2 **ENZO FERRARI FORCE GT**
Fabricante: **Thrustmaster · 99 €**
Un gran volante con Force Feedback con calidad en todos los aspectos.


3 **DRIVING FORCE**
Fabricante: **Logitech · 100 €**
Un excelente volante USB con Force Feedback y a un precio muy ajustado.

Altavoces


1 **LOGITECH 5.1 Z-5500**
Fabricante: **Logitech · 399,95 €**
El mejor equipo de sonido en todos los sentidos. Eso sí, es bastante caro.


2 **INSPIRE 5.1 GD 580**
Fabricante: **Creative · 199,95 €**
Materiales de gran calidad, buen diseño y una excelente relación calidad/precio.


3 **INSPIRE 5.1 5500D**
Fabricante: **Creative · 199,95 €**
Excelentes cualidades (potencia y calidad) y a un gran precio.

Scorpion 3

Una pistola "pequeñita", pero "matona"

■ **Pistola** ■ **PS2/PSone** ■ Precio: **19,78 €** ■ Fabricante: **Blaze** ■ Página web (compra Online): **http://smallisbig.com**

Una pistola cuya mejor baza es su total compatibilidad con todos los juegos de las dos consolas de Sony. No os dejéis engañar por su reducido tamaño, porque ofrece unas prestaciones muy buenas.

■ **PRECISIÓN.** La pistola Scorpion 3 cuenta con unos niveles de precisión más que aceptables, bastante por encima de la media. Ni siquiera los límites de la pantalla, que suelen dar problemas con ciertos modelos de pistola, se resisten a sus "balas virtuales".

■ **CONECTOR Y COMPATIBILIDAD.** La Scorpion 3 es compatible tanto con PS2 como con PSone y funciona con todos los juegos, ya usen el sistema de Namco o no. Y todo gracias a su conector dual. Además, funciona con la inmensa mayoría de las televisiones de 100 Hertzios, una opción hoy por hoy sumamente importante.

■ **EXTRAS.** Además de una pequeña cruceta digital en la parte trasera, lleva una mirilla láser. Lo malo es que el haz rebota en la pantalla y puede alcanzar los ojos. Incluye funciones como autodisparo y autorecarga y el adaptador Guncon.

■ **ACABADO.** Más bien discreto, tanto por diseño como por materiales. El gatillo no posee un tacto demasiado bueno y el reducido tamaño de la pistola puede hacer que te sientas incómodo, sobre todo al usar la cruceta. Pero como no hay mal que por bien no venga, su pequeño tamaño le hace pesar poco. En fin, una buena pistola a un precio muy ajustado.

Una pistola de reducido tamaño y 100% compatible, a un precio de risa.

■ CONCLUSIONES

Lástima que carezca de extras tan importantes como el pedal y que su diseño sea mejorable, porque su total compatibilidad y, sobre todo, su reducido precio, la hacen interesante para los usuarios menos sibaritas.

■ **VALORACIÓN:** 

Street Fighter Controller

Cuatro mandos para celebrar el 15º aniversario



■ **Pad** ■ **PS2/PSone** ■ **29,95 €** ■ Distribuidor: **Virgin Play** ■ Teléfono: **91 789 35 50**

Los auténticos fans de la saga *Street Fighter* ya no sufrirán más a la hora de enlazar "shoryuken" tras "shoryuken".

■ **ERGONOMÍA.** Diferente a lo habitual, pero extremadamente cómodo, sobre todo por la colocación de los botones.

■ **STICKS Y CRUCETA.** Carece de sticks, pero la cruceta es perfecta para realizar diagonales y movimientos "circulares". Además, es realmente sólida, aunque también algo tosca.

■ **BOTONES.** Colocados de forma óptima para este juego, resultan perfectos tanto en tacto como en solidez. No son analógicos, pero tampoco hace falta.

Ken, Akuma, Chun Li y Ryu son la imagen de estos pads que celebran el 15º aniversario de la saga.

■ **EXTRAS.** En el mando, que ni siquiera vibra, sólo destaca la pegatina animada del centro, aunque en la caja se incluyen un cómic y varias pegatinas.

■ **ACABADO.** El diseño es una gozada y los materiales de excelente factura. Además, puedes escoger entre cuatro versiones diferentes, adaptados a otros tantos personajes del juego.

■ CONCLUSIONES

Un pad algo limitado en su uso (juegos de lucha y poco más), pero que hará la delicia de los aficionados al género. Una auténtica pieza de coleccionista que, eso sí, sólo está a la venta en grandes superficies.

■ **VALORACIÓN:** 

Dolby Headphone 5.1

Cascos de calidad con sonido envolvente

■ **Auriculares** ■ **PS2** ■ Precio: **149,90 €** ■ Distribuidor: **H. de Nostromo (Thrustmaster)** ■ Tel.: **91 144 06 60**

Si no tienes sitio para montar un equipo 5.1 en tu habitación, estos cascos pueden ser una buena solución.



Unos cascos con los que obtendremos sonido envolvente de calidad, aunque son algo caros.

■ **CONECTIVIDAD.** Es muy simple, pero cuentas con varios adaptadores para varias consolas y reproductores de DVD. Incluye además un par de valiosos cables ópticos.

■ **CALIDAD DE SONIDO.** Como es habitual en los auriculares de este tipo, los graves "inundan" todo y diluyen el resto de frecuencias. Aún así la calidad es más que notable. El efecto "surround" está bastante bien conseguido, aunque no es comparable a lo ofrecido por un equipo 5.1 tradicional.

■ **AMPLIFICADOR.** El diminuto decodificador es compatible con Dolby Digital y Dolby Surround Pro Logic II. Por supuesto, se puede usar en modo estéreo prescindiendo de dicho decodificador.

■ **ACABADO Y MATERIALES.** Los cascos son grandes, pero bastante cómodos. El decodificador usa pilas que son recargables y vienen incluidas junto con el necesario cargador. Detalles como una funda para este último nos da una idea de la calidad del "paquete".

■ CONCLUSIONES

El efecto envolvente no es igual al proporcionado por un equipo 5.1 tradicional. En cambio, obtendremos una sensación de "profundidad" muy convincente y que suena mejor que la clásica señal estéreo. Aunque no son baratos, merece la pena probarlos.

■ **VALORACIÓN:** 

Rally Vibration FeedBack

Fiable, pero sin demasiadas opciones

■ **Volante** ■ **PS2/PSone** ■ **49,95 €** ■ Distribuidor: **Logitech** ■ Tel.: **91 375 33 69**

En el cada vez más competitivo mercado de los volantes, de vez en cuando aparecen modelos sin muchas "florituras" pero sumamente fiables y a un precio realmente ajustado. Y este es precisamente el caso del Rally Vibration Feedback Wheel de Logitech.

■ **ANCLAJE Y ERGONOMÍA.** Lo colocamos sobre las piernas o sobre la mesa usando unas ventosas, lo que tampoco resulta muy de fiar. Los botones, aunque son bastante pequeños, quedan en su mayoría a nuestro alcance.

■ **SENSIBILIDAD Y PEDALES.** Existen tres niveles de sensibilidad seleccionables, así que no encontrarás problemas en este sentido. La base sobre la que se asientan los pedales es diminuta y estos tienen un recorrido bastante reducido. Al menos son analógicos y nunca se escurren.

■ **COMPATIBILIDAD Y EXTRAS.** Usa el conector de toda la vida, por lo que funciona en las dos consolas de Sony. Otro punto a su favor.

■ **VIBRACIÓN Y FEEDBACK.** Las vibraciones son bastante contundentes y variadas. Sin duda, uno de los aspectos que más nos han gustado.

■ **ACABADO.** Plásticos de bajo coste pero que aportan una excelente sensación de solidez. No hay demasiados lujos y las instrucciones quizá sean algo parcas aunque, eso sí, suficientes.



■ CONCLUSIONES

Aunque no tenga tantas opciones como los modelos más caros, este volante ofrece las prestaciones suficientes como para satisfacer las pretensiones de cualquier usuario medio. Si buscas un volante fiable y a buen precio, es una buena opción.

■ **VALORACIÓN:** 

Un volante muy fiable, pero sin demasiadas opciones extra.

Otras novedades



Sony Triple Pack

PS2 • 49 €
Sony (902 102 102)

■ **VALORACIÓN:** 

Sony nos presenta un pack compuesto por tres periféricos imprescindibles y "oficiales" (un Dual Shock 2, una Memory Card y un mando para DVD) por sólo 49 euros. Teniendo en cuenta la gran calidad de los productos y que por separado salen más caros, es una oferta excelente.



Bolsa transporte PS2 Woxter

PS2 • 17,64 €
Woxter (902 11 97 04)

■ **VALORACIÓN:** 

Un bolsa para transportar nuestra PS2 donde cabe de sobra la consola (bien amarrada), varios discos y tarjetas en unos compartimentos específicos, y cables y mandos en un enorme bolsillo exterior. Los materiales son de una calidad bastante alta y los sólidos acolchados garantizan la integridad de nuestra consola en casi cualquier circunstancia. Además, se puede enchufar la consola sin sacarla del maletín. Una gran opción.



LOS DOS MEJORES ESPÍAS, DE NUEVO FRENTE A FRENTE

SPLINTER CELL CHAOS THEORY VS. METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER

Los dos mejores juegos de acción y sigilo se ven las caras en una dura batalla por determinar cuál es mejor. Para que no tengas problemas en decidirte, en esta comparativa te "destripamos" todos los detalles de las dos aventuras del momento.

1.Ambientación

1.1 Argumento

METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER



SPLINTER CELL CHAOS THEORY



A FAVOR. Una historia mucho más comprensible, que nos coloca en plena Guerra Fría. Conocemos el origen del "padre" de Snake.

EN CONTRA. Aunque es menos "retorcido" que en *MGS2*, también tiene sus "idas de olla".

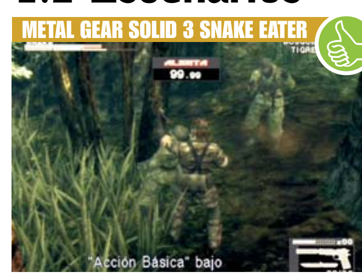
A FAVOR. De nuevo un guión de Tom Clancy, en el que deberemos parar un conflicto en Asia en 2007 que podría ocasionar la 3ª Guerra Mundial.

EN CONTRA. La trama peca de ser un poco "lo de siempre" en los juegos de Tom Clancy.

➔**CONCLUSIÓN** La historia de *Chaos Theory*, pese a ser en un futuro cercano, es muy realista. Eso sí, la historia de *MGS3* es más original y sorprendente... Y más si eres seguidor de la saga.

1.2 Escenarios

METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER



SPLINTER CELL CHAOS THEORY



A FAVOR. Gran variedad de escenarios: selva, montañas, una cueva, alcantarillas, zonas pantanosas, las típicas bases enemigas...

EN CONTRA. No se nos ocurre nada negativo que poner en este apartado, la verdad.

A FAVOR. En la aventura visitaremos lugares tan dispares como un faro, un barco o las calles de ciudades como Seúl o Nueva York.

EN CONTRA. En comparación con los que exhibe *MGS3*, no son demasiado variados.

➔**CONCLUSIÓN** *Chaos Theory* ofrece escenarios variados, aunque espacios cerrados en su mayoría. En cambio, *MGS3* alterna con maestría un montón de entornos sumamente variados.

2.Personajes

2.1 Protagonistas

METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER



SPLINTER CELL CHAOS THEORY



A FAVOR. Controlamos a Jack "Snake", que se convertirá en el mismísimo Big Boss. Eva, un nuevo personaje femenino, también tiene su peso.

EN CONTRA. Si acaso, no manejar al "Snake" que todos conocemos, aunque en la práctica...

A FAVOR. Sam vuelve a ser el protagonista indiscutible y su personalidad y carácter quedan mejor marcados que en los juegos anteriores.

EN CONTRA. El sentido de humor de Sam no termina de convencernos del todo...

➔**CONCLUSIÓN** Pese a que Sam tiene un carácter más definido en *Chaos Theory* que en anteriores *Splinter Cell*, Snake tiene mucho más carisma. Sus fans agradecerán el "regreso".

2.2 Enemigos

METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER



SPLINTER CELL CHAOS THEORY



A FAVOR. Los soldados son algo más variados que en *MGS2* (no mucho) y tienen una gran IA. Los enemigos finales son a cual más original.

EN CONTRA. Una vez más, los enemigos "normales" tendrían que ser más variados.

A FAVOR. Soldados, guardias de seguridad y demás. Aunque se repiten los modelos, son algo más variados que en *MGS3*. Su IA es muy buena.

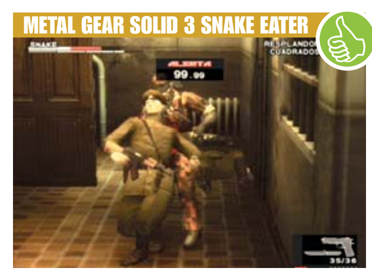
EN CONTRA. No hay enemigos de fin de fase como tales, aunque el juego no los necesita.

➔**CONCLUSIÓN** En ambos juegos los enemigos no son demasiado variados, aunque *Chaos Theory* gana por poco. Eso sí, *MGS3* lo compensa con unos enemigos finales a cual más sorprendente.

3.Infiltración

3.1 Acciones

METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER



SPLINTER CELL CHAOS THEORY



A FAVOR. Novedades como el camuflaje o el combate CQC nos otorgan muchas más posibilidades a la la hora de infiltrarnos.

EN CONTRA. Tanto cambio de traje y de pintura para camuflarnos puede llegar a cansar.

A FAVOR. Están todas las acciones de los anteriores y algunas más, como el uso del cuchillo. Dan más libertad para afrontar las misiones.

EN CONTRA. Quizá echemos en falta que las novedades sean más "revolucionarias".

➔**CONCLUSIÓN** Ambos juegos ofrecen un gran repertorio de acciones para infiltrarnos. Eso sí, mientras que *Chaos Theory* sólo mejora lo conocido, *MGS3* ofrece novedades realmente relevantes.

3.2 Gadgets

METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER



SPLINTER CELL CHAOS THEORY



A FAVOR. Tecnología de los años 60, como un micrófono direccional o un sónar para detectar el movimiento. En general son útiles.

EN CONTRA. Muchos "gadgets" funcionan a pilas, lo que limita mucho su uso. No hay radar.

A FAVOR. A las ganzúas y cables ópticos de anteriores entregas se unen nuevas posibilidades, como la opción de "hackear" sistemas.

EN CONTRA. Al igual que en el apartado anterior, se echan en falta novedades relevantes.

➔**CONCLUSIÓN** En general, los "gadgets" de *Chaos Theory* cubren mejor nuestras "necesidades". En *MGS3* no son tan necesarios y son más prescindibles, salvo en algunas ocasiones puntuales.

4.Realismo

4.1 En el desarrollo

METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER

A FAVOR. La trama y sus localizaciones son bastante más realistas que en *MGS2*: en plena Guerra Fría, se citan personajes históricos...

EN CONTRA. Tiene también tiene muchos detalles fantásticos, como un "espectro"...

SPLINTER CELL CHAOS THEORY

A FAVOR. *Splinter Cell Chaos Theory* es realista a tope, tanto en su historia como en sus escenarios. No hay nada que no resulte creíble.

EN CONTRA. Tal vez se echa en falta precisamente eso, algún elemento que sorprenda.

➔CONCLUSIÓN Una vez más, *Splinter Cell Chaos Theory* queda por encima de *MGS3* en lo que al realismo se refiere. Eso sí, que quede claro que *MGS3* no busca un realismo tan "puro"..

4.2 En la acción

METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER



A FAVOR. Además de poder curarnos nuestras heridas, ahora también tendremos que cazar y comer para recuperar energías.

EN CONTRA. Hay anacronismos como los planeadores, aunque son prototipos de la época.

SPLINTER CELL CHAOS THEORY



A FAVOR. Al desarrollarse en 2007, las armas y gadgets son creíbles. Como es habitual en los *SC*, con pocos disparos habremos caído.

EN CONTRA. El realismo se ha suavizado un poco: ahora aguantaremos más en los tiroteos.

➔CONCLUSIÓN El nuevo *Splinter Cell* sigue siendo sumamente realista en la acción, aunque *MGS3* también ha progresado con novedades como la curación o la necesidad de alimentarnos.

5.Gráficos

5.1 Entornos

METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER



A FAVOR. Selvas, pantanos, montañas, cuevas... todos los escenarios son impresionantes. Seguramente, hoy por hoy, los mejores en PS2.

EN CONTRA. Nada malo que achacharle en este aspecto. Sencillamente genial.

SPLINTER CELL CHAOS THEORY



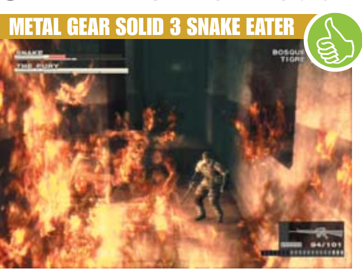
A FAVOR. Han mejorado con respecto a los anteriores *SC* y son más interactivos. Algunos, como el faro o el barco, tienen mucha calidad.

EN CONTRA. Algunos niveles no resultan tan sorprendentes como otros...

➔CONCLUSIÓN Dejando claro que los escenarios de *Splinter Cell* son muy sólidos y cumplen con creces, hemos de rendirnos ante la calidad de los entornos de *MGS3*, los mejores de PS2.

5.2 Efectos visuales

METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER



A FAVOR. Fuego, agua, tormentas y todo tipo de efectos están recreados con maestría, y no desentonan con la calidad general del juego.

EN CONTRA. Al igual que en el apartado de los entornos, no se le pueden poner pegas.

SPLINTER CELL CHAOS THEORY



A FAVOR. Como no podía ser de otra forma, la recreación de las luces y las sombras es sobresaliente. No esperábamos menos.

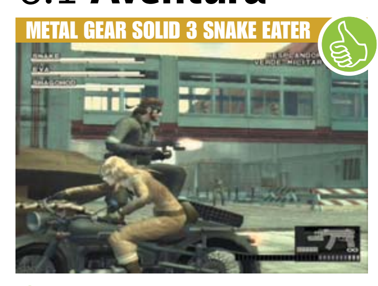
EN CONTRA. Otros efectos, como la recreación del agua o del vaho, no nos gustan tanto.

➔CONCLUSIÓN *MGS3* ofrece unos efectos visuales variados y todos ellos brillantes. En *Chaos Theory* las luces y las sombras están muy bien recreadas, pero el resto de efectos no tanto.

6.Duración

6.1 Aventura

METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER



A FAVOR. Ofrece unas 20 horas de juego en su primera partida, pero si quieres verlo todo y descubrir sus secretos, tendrás que jugar más.

EN CONTRA. Los vídeos le restan "tiempo de juego", aunque mucho menos que en *MGS2*.

SPLINTER CELL CHAOS THEORY



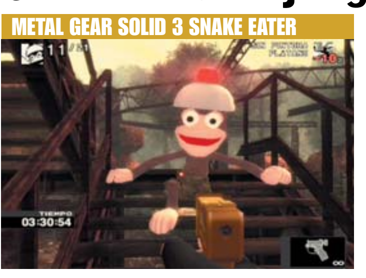
A FAVOR. Las 10 largas misiones te aseguran más de 15 horas, y aún más si quieres cumplir también los objetivos secundarios y paralelos.

EN CONTRA. A no ser que seas muy fan de *SC*, quizá no te merezca la pena "rejugártelo".

➔CONCLUSIÓN *MGS3* tiene gran duración y bastantes recursos que alargan su vida (como la "búsqueda de 64 ranas"). *Chaos Theory* tiene una duración algo inferior y menos "detallitos".

6.2 Modos de juego

METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER



A FAVOR. Un "crossover" con *Ape Escape*, un modo Duelo contra los jefes, un Teatro (para alterar los vídeos) y poder descargar más trajes.

EN CONTRA. Salvo el divertido Serpiente contra Modo, el resto son casi anécdotas...

SPLINTER CELL CHAOS THEORY



A FAVOR. Un modo Online donde 4 jugadores se enfrentan en 2 equipos y otro cooperativo a pantalla partida para dos jugadores. Genial.

EN CONTRA. Que el modo cooperativo al final no sea también Online en PS2...

➔CONCLUSIÓN Tanto el modo de juego Online como el cooperativo a pantalla partida de *SC* ofrecen grandes ratos de diversión. Los modos de *MGS3* no pasan de ser detalles curiosos.

7.Conclusiones

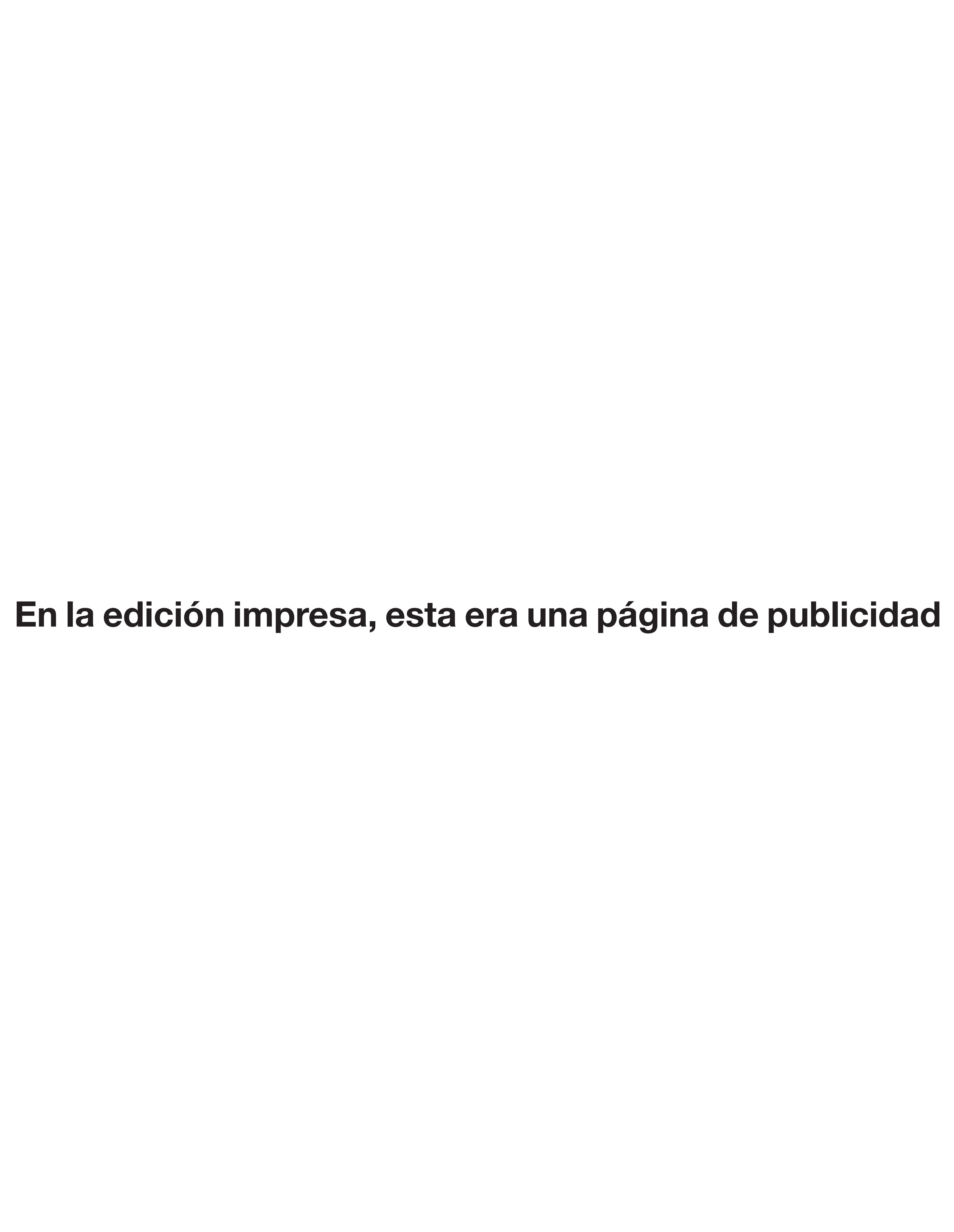
¿Revolucionar el género o perfeccionarlo?

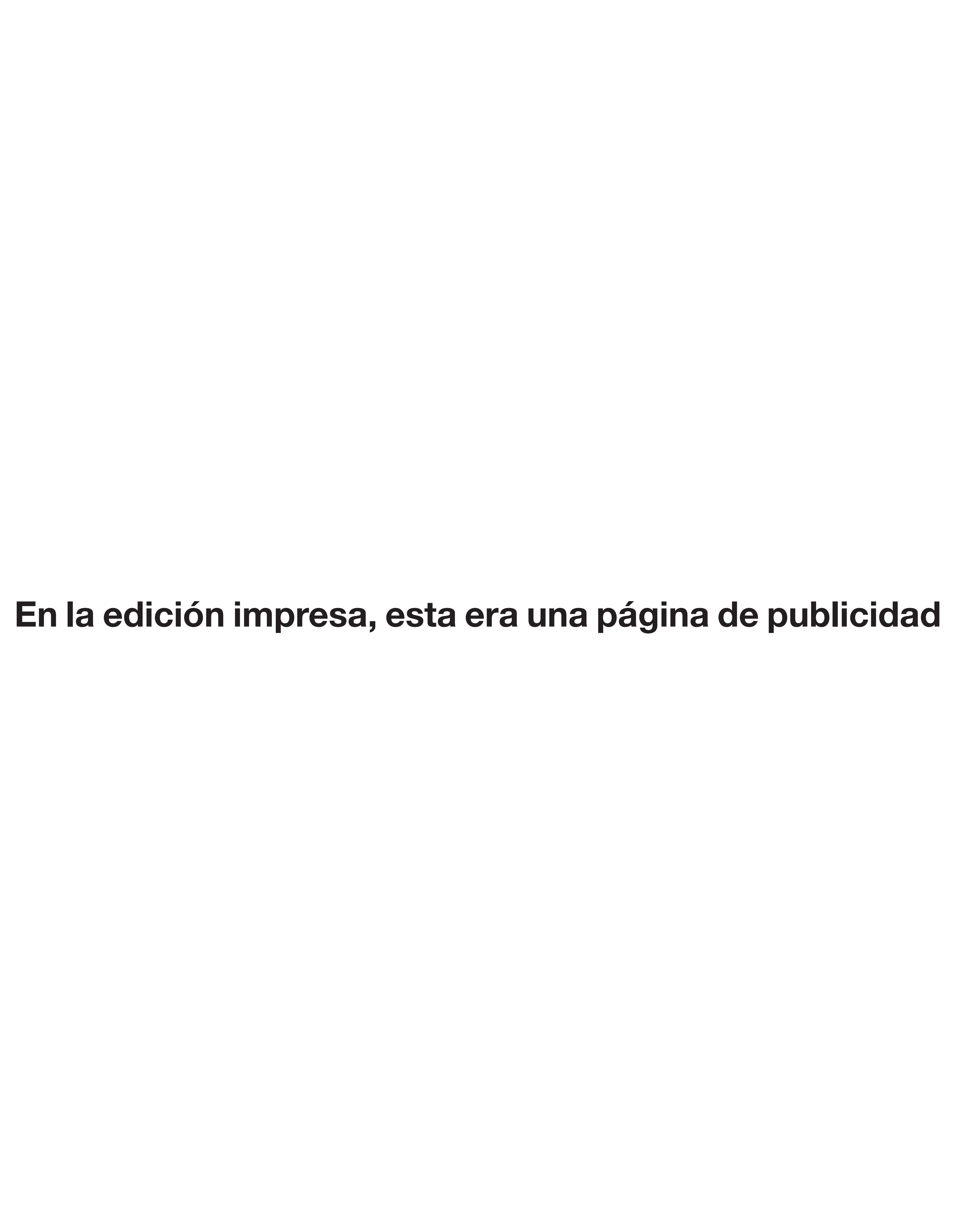
Pese a lo que pueda parecer, *Metal Gear Solid 3 Snake Eater* y *Splinter Cell Chaos Theory* no son tan "comparables" como lo podían ser sus anteriores entregas. *MGS3* apuesta por la revolución y junto a la infiltración "clásica" plantea nuevas ideas, como la supervivencia, tan importante o más que el sigilo en el desarrollo. Mientras tanto, *Chaos Theory* se dedica a perfeccionar su realista concepto de juego, mejorándolo con nuevas opciones pero sin salirse de sus patrones "clásicos". El apartado técnico de *MGS3* es superior al de *Chaos Theory*, aunque los modos de juego de éste son mejores que los de aquél. Como veis, ambos son grandísimos juegos pero, si tuviéramos que decidirnos por uno, nos quedaríamos con *MGS3*.





		METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER		SPLINTER CELL CHAOS THEORY	
AMBIENTACIÓN	Argumento	E	Una trama más comprensible que nos traslada al corazón de la Guerra fría y que enlaza perfectamente con la saga al explicarnos el origen de Big Boss, el "padre" de Solid Snake.	MB	Se desarrolla en 2007 y nos llevará a un conflicto entre países asiáticos que desembocará, si no lo evitamos, en la Tercera Guerra Mundial. Vuelve a estar firmada por Tom Clancy.
	Escenarios	E	Mucho más variados que en *MGS2*: selvas, pantanos, zonas montañosas, una cueva, bases enemigas... Como veis, unos escenarios sumamente variados y algunos muy originales.	E	Escenarios como las calles de Nueva York o Seúl se alternan con propuestas más originales como un barco, un faro o una casa de baños en Japón. Ninguno desentona con la historia.
	Escenas de vídeo	E	Muy espectaculares y explicativas, las escenas de vídeo también tienen un gran peso en el desarrollo de *MGS3*, y lo bueno es que "interrumpen" la acción menos que en *MGS2*.	MB	Muy puntuales, como en la intro o antes de las misiones. A diferencia de *MGS3*, no están realizadas con el motor de juego y tienen un papel secundario, no eclipsan el juego.
	Traducción y doblaje	MB	Traducción correcta en líneas generales, aunque con algunos fallos concretos. No ha sido doblado al castellano, pero el doblaje en inglés es fabuloso... si dominas el idioma, claro.	E	Totalmente traducido y doblado al castellano, y con altos niveles de calidad. El actor que dobla a Sam Fisher es el mismo que en *Pandora Tomorrow*, y hace un trabajo aún mejor.
	Banda sonora	E	Sobresaliente, emocionante, épica... así es la banda sonora compuesta por Harry Gregson-Williams. Es tan cinematográfica que el tema principal bien podría ser de una peli de 007.	MB	La banda sonora tiene bastante menos peso en el juego, aunque las melodías dinámicas funcionan bien. Eso sí, algunas en concreto no nos parecen del todo apropiadas...
	Efectos de sonido	E	El sobresaliente apartado sonoro de *MGS3* tiene en sus efectos sonoros su broche de oro. Los disparos, el sonido ambiente de la selva... todos cumplen su cometido de sobra.	E	También muy realistas y convincentes, tanto para las armas, los gadgets o el sonido ambiente. Todo muy cuidado y ajustado a lo que sucede en pantalla. Sobresaliente.
	Valoración	E	**Una historia excepcional y muy bien hilvanada, unos escenarios asombrosos y un impresionante apartado sonoro rubrican una ambientación excelente.**	E	**También sobresaliente, pero dentro de un marco más realista y creíble, sobre todo en lo que respecta al diseño de escenarios y efectos de sonido.**
PERSONAJES	Protagonistas	E	El protagonismo absoluto es para Snake, aunque otros personajes, como Ocelot o Eva, también tienen peso. Kojima incluso se permite hacer un guiño a Raiden, el otro "prota" de *MGS2*.	MB	Se ha intentado dotar a Sam Fisher de más personalidad, sentido del humor, etc. ¿Lo han conseguido? En líneas generales sí, pero no iguala ni de lejos el "carisma" de Snake.
	Enemigos	E	Los soldados "clónicos" son el enemigo más utilizado, junto a otros tipos de soldados "rasos". La fauna también nos puede poner en peligro. Y los enemigos finales son la bomba.	MB	Encontraremos en nuestro camino soldados, vigilantes de seguridad, civiles. Todos ellos de corte muy realista y con forma humana. Sigue sin haber enemigos finales como tal.
	Variedad de enemigos	MB	Los soldados se siguen repitiendo, aunque ahora las amenazas también vienen del entorno (caimanes, escorpiones...). A ver si para el próximo se "curran" más modelos de soldado.	MB	Cada escenario tiene sus guardias con un diseño distinto, aunque al final los modelos se terminan repitiendo. Pero, al igual que ocurre en *MGS3*, nos parece un problema menor.
	Animaciones	E	Los personajes de *MGS3*, tanto protagonistas como enemigos, lucen unas animaciones sobresalientes, que no desentonan en absoluto con la enorme calidad del conjunto.	E	En el apartado de animaciones, *Splinter Cell Chaos Theory* también funciona como debe, alcanzando cotas de calidad muy similares a las exhibidas por su competidor.
	Inteligencia Artificial	E	Se llaman entre ellos, ahora más que nunca atacan en grupo, y si te ven y rastrean la zona es más difícil que nunca esconderse con garantías. En una palabra, su IA es sobresaliente.	MB	Está muy desarrollada ya que además los enemigos reaccionan cada vez que se da la alarma (se ponen chaleco antibalas, casco, etc.). Eso sí, en momentos puntuales hay algunos fallos.
	Valoración	E	**Los personajes, sus animaciones, la IA de los enemigos y el diseño de los jefes finales son de fábula, aunque los enemigos "normales" no sean muy variados.**	MB	**Un Sam Fisher más perfilado, una IA mejorada y unas trabajadas animaciones destacan en este apartado, aunque hay algunos detalles que son mejorables.**
INFILTRACIÓN	Acciones	E	A las acciones típicas de juegos anteriores (acechar por las esquinas, esconderse...) se suman otras muy originales y útiles, como el camuflaje o el combate CQC. Alucinante.	E	También ofrece un amplio catálogo, la mayoría procedentes de otros *SC* y pocas novedades, como uso del cuchillo para amenazar o para rasgar cortinas. Nada demasiado "revolucionario".
	Aparatos y gadgets	MB	Tecnología de los años 60 como un rudimentario sonar para detectar el movimiento o un micrófono direccional. Son útiles, aunque sólo en momentos puntuales. No hay radar.	E	Todos tipo de visores (nocturno, térmico...), cable óptico, ganzúas, aparatos para piratear sistemas, etc. Además, el juego te obliga a usarlos constantemente si quieres avanzar.
	Dificultad	MB	Contra lo que pueda parecer, no es tan complicado avanzar, y gracias al sistema CQC saldréis airosos de enfrentamientos contra varios enemigos. Eso sí, si te pillan, corre...	MB	Avanzar es un poco más sencillo que en anteriores *SC* y más difícil que en *MGS3*. Se ha suavizado un poco y lo tendremos que hacer muy mal para que el general aborte la misión.
	Libertad de acción	E	Podremos superar las situaciones de distintas formas,: evitando a los enemigos, eliminarlos de forma silenciosa, tiroteos directos, etc., etc. Todas ellas son sumamente divertidas.	E	*Chaos Theory* ofrece más libertad de acción al poder afrontar las misiones a nuestro gusto: bien de forma sigilosa, bien usando las armas directamente (si la misión lo permite, claro).
	Valoración	MB	**La infiltración como tal es importante en *MGS3*, aunque en este juego comparte protagonismo con otros elementos como la acción directa o la supervivencia.**	E	**En *Chaos Theory* la infiltración sigue siendo vital, aunque ahora tendremos más libertad para "tirar de gatillo" si así lo deseamos (aunque no sea recomendable).**
REALISMO	En el desarrollo	MB	Es algo más creíble que en anteriores entregas, aunque con no pocos toques fantásticos. ¿Que os parece tener que acabar con un enemigo que... ya esta muerto?	E	Aunque la aventura se desarrolle en 2007, la trama es perfectamente creíble. No hay ni un sólo elemento que desentone en la historia, como es habitual en la serie *Splinter Cell*.
	En la acción	MB	Tiene detalles como que haya que comer para recuperar energías o la opción de curarnos las heridas, aunque algunos "cacharros" no son reales (eran "prototipos" de la época).	MB	Al suavizar un poco la dificultad, ha perdido algo de realismo, pero todo en aras de ganar enteros en la diversión. Ahora no caeremos al primer disparo (pero sí al tercero...).
	En la física	E	La física es bastante realista en casi todas las acciones, al igual que en *Chaos Theory*, aunque es un poco más flexible en otros detalles, para que el juego resulte más divertido.	E	Caer de cierta altura supone la muerte, arrastrar el cuerpo de los enemigos nos hace andar más despacio, para usar una ganzúa hay que guardar el arma... Muy realista.
	En otro tipo de detalles	MB	La tecnología está aplicada a la época (con algunas excepciones, eso sí) y en el juego se usan materiales como vídeos históricos que aportan algo más de realismo.	E	*Chaos Theory* es más realista en otros aspectos como las armas, algunos edificios en los que se desarrolla la aventura o las medidas de seguridad que hay en ellos. Sobresaliente.
	Valoración	MB	**Aunque *MGS3* es más creíble que los anteriores *MGS*, sigue resultando menos realista que su "contrincante" *Splinter Cell*. Pero tampoco es que lo pretenda.**	E	**Sigue buscando el realismo en todos y cada uno de sus aspectos. Aunque en algunos momentos se ha suavizado un poco, buscando más diversión.**
GRÁFICOS	Entornos	E	Impresionantes, creíbles, bellos y bastante interactivos. Teniendo en cuenta que muchos son escenarios abiertos, el mérito es doble. Son de lo mejorcito que hay sobre una PS2.	MB	Son más interactivos (podemos disparar a las lámparas, apagar velas, rasgar cortinas, etc.). Técnicamente hay algunos muy bien realizados, mientras que otros son más sencillitos.
	Efectos visuales	E	El fuego, el agua, la tormenta, el humo... todos y cada uno de los efectos visuales de *MGS3* están realizados con maestría y os dejarán sin duda con la boca abierta.	MB	Lo que más destacan son las luces y sombras, ya que otros efectos, como la recreación del agua o el vaho son mejorables, aunque desde luego están por encima de la media.
	Luces y sombras	E	Tiene buenos efectos de iluminación, destacando un atardecer espectacular en la zona del pantano o la tormenta que "padeceremos" cerca del final del juego (con rayos incluidos).	E	Teniendo en cuenta que es un juego en el que la luz (o mejor dicho, la oscuridad) es fundamental para avanzar, los efectos de luces y sombras están muy bien realizados.
	Valoración	E	***MGS3* es un juego técnicamente deslumbrante en todos sus aspectos. Es tan bueno, que nos atrevemos a decir que tiene uno de los mejores apartados gráficos de PS2.**	MB	**Aunque gráficamente tiene momentos sobresalientes, la calidad del conjunto no alcanza la de *MGS3*. Pero no os equivoquéis: su apartado gráfico es muy bueno.**
DURACIÓN	Aventura	E	La primera partida te durará cerca de 20 horas de juego. Además, en esta entrega hay mucha menos "charla" por códec y menos vídeos que te "estorben" a la hora de jugar.	E	La primera partida de *Chaos Theory* dura más de 15 horas. Y lo bueno es que, salvo los vídeos y las instrucciones de los superiores al principio de la misión, todo es "jugable".
	Replay Value	E	Si quieres ver todos los vídeos, resolver las situaciones de manera distinta, encontrar todas las ranas y todos los secretos que esconde, te lo tendrás que jugar varias veces.	MB	Como las situaciones pueden resolverse de maneras distintas y en las misiones también hay objetivos secundarios y paralelos, podremos volver a jugar la aventura sin problemas.
	Modos de Juego	MB	Tiene un divertidísimo minijuego con los monos de *Ape Escape*. Y al acabar el juego, te esperan el modo Duelo (enfrentamientos con los jefes) y el Teatro (ver y alterar los vídeos).	E	Su novedad más atractiva: un modo para dos jugadores a pantalla partida en el que dos espías tendrán que superar un total de 5 misiones cooperando y ayudándose entre sí.
	Modos Online	B	Las funciones Online de *MGS3* se limitan a poder descargarnos varios modelos de trajes exclusivos para luego poder usarlos en en la aventura. Algo es algo, ¿no?	E	El modo Online es tipo versus y en él pueden participar cuatro jugadores que tendrán que enfrentarse en dos equipos. No hay modo cooperativo Online y habría sido la bomba.
	Valoración	E	**La aventura es más larga que los anteriores *MGS* y con menos "estorbos" en forma de vídeos y códec. Merece la pena volver a jugarla, aunque sus extras no son gran cosa.**	E	**La aventura no es tan larga como la de *MGS3*, pero si quieres cumplir los objetivos secundarios de las misiones, la cosa cambia. Sus modos multijugador son divertidos.**
	TOTAL	E	**Por su impresionante calidad técnica, su apasionante historia y las múltiples sorpresas que esconde, es una experiencia única. Es un imprescindible, aunque con sus "peros".**	E	**Una aventura que perfecciona la realista visión de la infiltración clásica en la saga *SC*, y que encantará sin duda a los fans del sigilo "clásico" y del agente Sam Fisher.**


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Dirección C/ Los Vascos, Nº 17, 2ª Planta 28040 (Madrid) | E-mail playmania.consultorio@hobbypress.es

Consultorio

Si queréis que el equipo de Play2Manía responda a vuestras dudas, sólo tenéis que enviar una carta a la dirección de la revista, indicando en el sobre: Hobby Press, Play2Manía, Consultorio. También podéis enviar vuestras consultas o sugerencias a través del correo electrónico.

Duelo entre simuladores

Hola amigos de Play2Manía. Me gustaría que me ayudarais a elegir entre *Gran Turismo 4* y *TOCA Race Driver 2*. Muchas gracias.

Adrian Galices (e-mail)

Esta pregunta se la hacen todos los aficionados a la simulación. Si sólo puedes comprarte uno, el ganador es *GT4*, porque no tiene rival en número de coches, circuitos y competiciones, tiene unos gráficos insuperables y ofrece una conducción realista pero asequible. Ningún otro juego de coches te proporcionará tantas posibilidades de diversión. Pero si eres un amante de la simulación, también deberías probar *TOCA Race Driver 2*: su control es fantástico y la física y comportamiento de los coches un poco más realista que en *GT4*. Lo mejor es que te hagas ya con *Gran Turismo 4,* pero no olvides *TOCA 2* y cómprate los dos cuando puedas.

El mejor juego de Tenis

Hola Playmaniacos. Quería saber cuál es el mejor juego de tenis de PS2. Gracias.

Juanjo Casas (e-mail)

El mejor es *Virtua Tennis 2*, ya que nadie le iguala en calidad gráfica y jugabilidad. Pero el problema es que está descatalogado y sólo podrás encontrarlo en tiendas de segunda mano. Una muy buena opción alternativa es *Smash Court Tennis 2*, ahora a sólo 29,95 euros. Es menos espectacular pero más realista, y te ofrece el mismo número de tenistas (dieciséis) y opciones de juego parecidas.



Virtua Tennis 2 sigue en el trono de los juegos de tenis, pero es difícil encontrarlo a la venta.

Los rivales de GTA San Andreas

¿Qué tal, playmaniacos? Me he pasado el *GTA San Andreas* y me he quedado alucinado. Nunca había jugado nada de este estilo. ¿Me podéis decir otros juegos que ofrezcan una libertad similar? Gracias.

Damián Talavera (Madrid)

Pues tan largo y con tantas posibilidades no hay ninguno, pero aún así hay varios juegos muy buenos con un desarrollo parecido. El primero que debes tener en cuenta es *GTA Vice City*, que es más "pequeño" (sólo se desarrolla en una ciudad), pero es divertidísimo y muy variado. *True Crime* también está muy bien, y además te pone del lado correcto de la ley en el papel de un policía de Los Ángeles. Y si quieres otra ambientación, *Mercenarios* te propone la misma libertad de acción, pero en medio de una zona de guerra, con misiones tanto a pie como a bordo de tanques, helicópteros, jeeps...

Nick Kang, el policía de *True Crime*, sigue siendo la mejor alternativa a la saga *GTA*.

Acción... con una pizca de rol

Hola playmaníacos. Quería saber cuándo se lanzarán en Platinum *Baldur's Gate: Dark Alliance II* y *Everquest: Champions of Norrath.* Y si van a salir más juegos de este estilo.

Ana Belén Gallardo (e-mail)

Dark Alliance II aún no ha sido anunciado en Platinum, pero *Champions of Norrath* está ya disponible a 29,95 euros. Además, el 31 de marzo saldrá a la venta *The Bard's Tale*, otro juego de magia y espada con mucho sentido del humor y poco después llegará la segunda parte de *Champions Of Norrath*.



Hulk regresará a PS2 en otoño y mucho más destructivo que nunca.

¡Vuelven los superhéroes!

Hola Play2maníacos. Quería saber qué nuevos juegos de superhéroes están previstos para PS2. Gracias.

David Salazar (Córdoba)

Puedes estar contento David, porque se avecinan muchos: en verano tendremos *Batman Begins* y *Los Cuatro Fantásticos*, dos aventuras de acción basadas en las correspondientes películas. Para otoño seguramente llegarán *X-Men Legends 2* y *Hulk 2*. Para finales de año debería estar listo *Marvel: Nemesis*, un juego de lucha que enfrentará a los héroes de esta factoría con personajes creados por Electronic Arts. Si todo va bien, por esas fechas debería llegar también al menos uno de los dos nuevos juegos de Spider-Man que hay en desarrollo: *Spider-Man Classic* y *Ultimate Spider-Man.* Y eso sin olvidar proyectos a más largo plazo, como un juego basado en la película de Superman que veremos en 2006, otro de Elektra, una nuevo juego de Los Increíbles, otra aventura de acción de los *X-Men*... Vamos, que los fans de los cómics no nos podemos quejar.

EL TEMA DEL MES:

Con el lanzamiento de *Metal Gear Solid 3 Snake Eater* y *Splinter Cell Chaos Theory*, la infiltración se ha convertido en el género de moda en PS2. Así que resolvemos vuestras dudas más acuciantes sobre el tema.

Las alternativas a los grandes

Hola play2maníacos. Ya sé que *Metal Gear* y *Splinter Cell* no tienen rival en lo que a infiltración se refiere pero, ¿qué otros juegos me recomendáis para cuando termine estos? Muchas gracias.

Marcos Oter (e-mail)

Dos buenas opciones son *Mission: Impossible* y *Alias.* El primero ofrece un estilo similar al de *Splinter Cell*, pero con elementos propios como "gadgets" muy molones (incluidas las máscaras de las películas). Y *Alias* es un juego muy completo en el que, además de infiltración, también hay mucha acción, sobre todo cuerpo a cuerpo. Ah, y dentro de poco saldrá *Tenchu Fatal Shadows*, del que puedes leer un avance en este número.

La mejor aventura de Sam

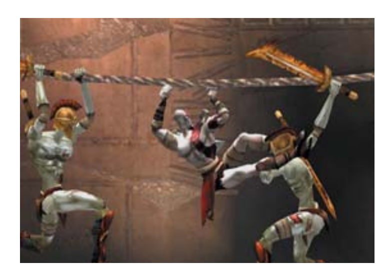
Hola Play2manía. Tenía pensado comprarme *Splinter Cell Pandora*

Todo sobre God of War

¡Hola Playmaniacos! Felicidades por la revista. Me gustaría saber más sobre el juego *God of War*. Gracias.

Ander (San Sebastián)

God of War nos trasladará a la antigua Grecia en el papel de Kratos, un guerrero espartano al que los dioses dotaron de enormes poderes, pero que ahora busca la Caja de Pandora con el objetivo de usarla contra Ares, el dios de la Guerra. La historia será muy misteriosa, y durante el juego descubriremos que todo el mundo teme a Kratos y le culpa de actos terribles. En cuanto al desarrollo, los propios creadores de *God of War* aseguran que será "*Devil May Cry* evolucionado", y Kratos enlazará combos de hasta 100 golpes para acabar con todo tipo de criaturas mitológicas. Además de mucha acción, el juego también tendrá plataformas y puzzles, y las habilidades de Kratos irán mejorando y aprenderá hechizos... Vamos, que *God of War* promete ser una aventura completísima. Su lanzamiento está previsto para junio.



God of War es una de las grandes apuestas de Sony para la temporada primavera-verano.

¿Para cuándo PSP?

Hola amigos. ¿Se sabe ya la fecha de lanzamiento en España de PSP? Un saludo y gracias.

Ana Belén Gallardo (e-mail)

Pues no, Sony sigue sin confirmar la fecha del lanzamiento europeo de la consola, lo sentimos. Nosotros ya hemos dicho que antes de mayo lo vemos difícil, por una cuestión de lógica: Sony aún no ha cubierto la demanda japonesa y aún así está preparando el lanzamiento en Estados Unidos el día 24 de marzo con un millón de máquinas... Por eso, lo más normal es que en Europa todavía tarde un poquito, muy a nuestro pesar. Eso sí, desde Sony dicen que de junio no va a pasar seguro...

El poder de PS3

Hola playmaniacos. Me gustaría que me contarais todo lo que se sabe de PlayStation 3. Muchas gracias.

Alberto Santana (e-mail)

Los rumores indican que Sony podría presentar PS3 antes del E3 de mayo, pero de momento lo único seguro son algunas características técnicas. La CPU será el chip Cell de IBM, que superará los 4 GHz de velocidad. El chip gráfico lo está creando la prestigiosa compañía nVidia. Y como soporte usará el Blue Ray, compatible con DVD pero con mucha más capacidad de almacenamiento de datos. Vamos, que PS3 tiene todas las papeletas para superar en potencia a sus futuras competidoras.



NBA Live 2005 pelea con *ESPN NBA 2K5* por ser el mejor juego de baloncesto jamás creado. Aunque están muy igualados, el primero ofrece gráficos más espectaculares y el segundo tiene mejor precio.

El mejor baloncesto del mundo

Hola playmaniacos. Os escribo para que me digáis cuál es el mejor juego de basket de PS2, *NBA Live 2005* o *ESPN NBA 2K5*. Muchas gracias.

Andrés Pérez (e-mail)

Son dos juegazos con una calidad similar: reflejan perfectamente el baloncesto, son divertidísimos y fáciles de jugar, y además van sobrados en lo que a modos de juego se refiere. Pero *NBA Live 2005* se distancia ligeramente al ser más espectacular. No obstante, *NBA ESPN 2K5* cuesta sólo 29,95 euros y, hoy por hoy, es el título que mejor relación calidad-precio guarda.

¿Policía o antiterrorista?

Hola Play2maníacos. Entre *True Crime* y *SOCOM 2 U.S. Navy Seals*, ¿cuál me recomendáis, sabiendo que me gustan los dos géneros? Gracias.

Alejandro Matallana (Madrid)

Si vas a jugar en solitario, quédate con *True Crime*. Es uno de los mejores juegos "estilo *GTA*" y te garantiza un desarrollo variadísimo (tiene disparos, peleas, conducción, infiltración...). Pero si puedes jugar Online, compra *SOCOM 2*. Sigue siendo el mejor juego en red de PS2 y una manera insuperable de entrar en las partidas Online, una experiencia diferente y muy divertida.

JUEGOS DE INFILTRACIÓN

***Tomorrow*, pero con *Chaos Theory* a punto de salir, no sé que hacer... ¿Me aconsejáis? Muchas gracias.**

Antonio Barroso (e-mail)

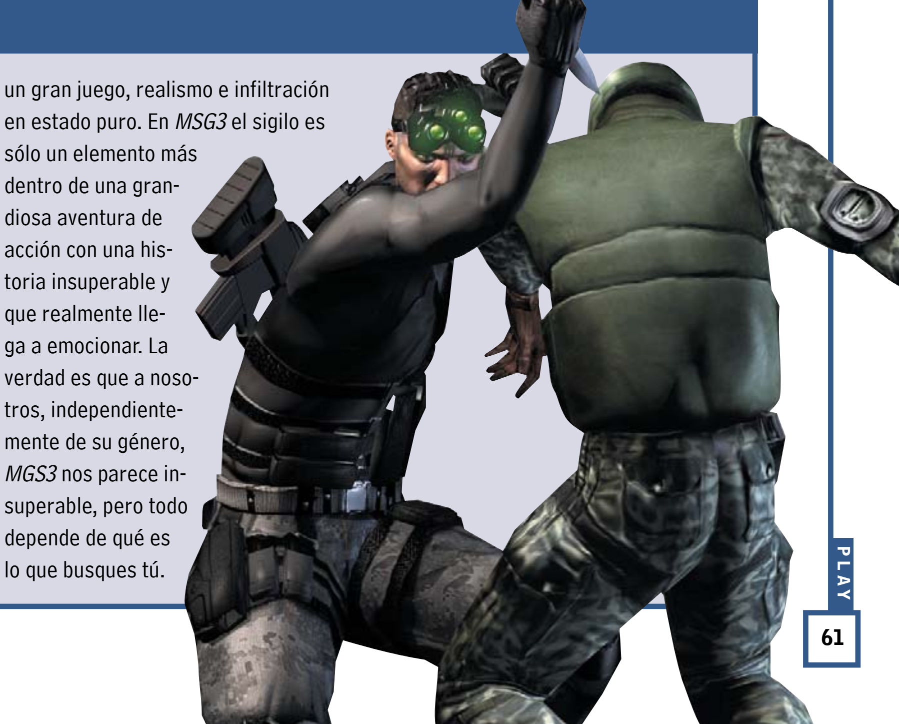
Si lo que buscas es el mejor juego de la saga, *Splinter Cell Chaos Theory* supera con creces a su predecesor. No sólo es mejor gráficamente, sino que ofrece un desarrollo más abierto, ya que podemos avanzar por varios caminos, las misiones son más largas, tenemos más maneras de afrontar las situaciones (derivadas de nuevas acciones como el uso del cuchillo)... Y también el desarrollo es más flexible, ya que tenemos más libertad para elegir entre infiltración y acción directa. ¡Si hasta tiene más opciones multijugador, como el modo cooperativo!

Snake y Sam, frente a frente

¡Hola Play2maníacos! Quiero comprarme un juego de infiltración y dudo entre *Metal Gear Solid 3 Snake Eater* o *Splinter Cell Chaos Theory*. Ya tengo el *MGS2* y a lo mejor debería probar algo nuevo. ¿Me sacáis de dudas? Muchas gracias.

Alonso Génova (Leon)

Primero, mírate con atención la comparativa de este número entre los dos juegos. *Splinter Cell Chaos Theory* es un gran juego, realismo e infiltración en estado puro. En *MSG3* el sigilo es sólo un elemento más dentro de una grandiosa aventura de acción con una historia insuperable y que realmente llega a emocionar. La verdad es que a nosotros, independientemente de su género, *MGS3* nos parece insuperable, pero todo depende de qué es lo que busques tú.



Preguntas rápidas, respuestas cortas

➔ ¿Habrá otro GTA para PS2?

Diego Tapia (e-mail)

Corre el rumor (no confirmado) de una secuela de *Vice City* para finales de año, que incluiría las novedades jugables que disfrutamos en *GTA San Andreas*.

➔ ¿Se editarán películas para PSP en España?

Raúl García (Valencia)

Teniendo en cuenta que Sony ha confirmado el lanzamiento de varias para el mercado americano, como "Resident Evil Apocalipsis" o "Hellboy" (además de "Spider-Man 2', que se regalará allí con el primer millón de consolas), lo normal es que también las veamos en Europa.

➔ Por favor, recomendadme un juego de pistola.

Mariano Huerta (e-mail)

Time Crisis 3 y *Crisis Zone* son los mejores. Y, si quieres jugar a dobles, *Vampire Night* es otra gran opción.

➔ ¿Llegarán a España nuevos capítulos de la serie Tales?

Carolina Pedraza (e-mail)

En Japón se ha publicado *Tales of Symphonia*, pero sigue sin fecha en España. Y respecto a *Tales of Legendia*, que sale allí en verano, tampoco se sabe nada.

➔ ¿Saldrá Halo 2 en PS2?

Miguel Ángel Caballero (Madrid)

No, es un juego exclusivo de Microsoft y que los veamos en PS2 es tan imposible como que Sony lance *GT4* para Xbox.

➔ ¿Está anunciado el lanzamiento de Ratchet & Clank 4?

Pablo Tenazos (e-mail)

Insomniac Games no ha anunciado que esté trabajando en este juego. Igual dejan descansar la saga hasta PS3...

➔ ¿Cuál compro, NFS Underground 2 o Midnight Club II?

Daniel Medina (e-mail)

NFS Underground 2, que es más completo, vistoso y tiene coches reales para "tunear" hasta en el más mínimo detalle.

➔ ¿Cuándo saldrá Pro Evolution Soccer 4 en Platinum?

Iván Jurado (e-mail)

Pues lo normal es que baje de precio en septiembre, un mes antes que aparezca la entrega anual de la saga.

➔ ¿Cuánto durará la batería de PSP?

Pedro Fernández (e-mail)

De 4 a 6 horas jugando, y algo menos de 4 horas reproduciendo películas UMD. Pero Sony ya tiene preparada una batería que durará un 30% más, así como adaptadores que aumentarán su duración.



Ace Combat 5 domina los cielos en PS2, ofreciéndonos acción de calidad a los mandos de cazas reales.

Acción de altos vuelos

Hola play2maníacos. Quería saber si de verdad merece la pena *Ace Combat 5 Jefe de Escuadrón*, y si es muy realista. Gracias.

Miguel Azuaga (e-mail)

Como todos los juegos de la saga, *Ace Combat 5* apuesta mucho más por la acción que por el realismo. Para que te hagas una idea, las misiones las empiezas ya en el aire para no tener que molestarte en despegar. Pero esto no significa que no sea un gran juego: sus gráficos son espectaculares, el control del avión es muy bueno y es sencillo realizar maniobras reales, las misiones destilan acción... Vamos, que hoy por hoy es el mejor representante de los combates aéreos en nuestra consola.

El "nuevo" James Bond

Hola Play2Manía. ¿Sabéis si el juego *007: Desde Rusia con Amor* será en tercera persona? Muchas gracias.

Luis Miguel Calzada (e-mail)

Pues de momento Electronic Arts sólo ha mostrado un vídeo del juego, que parece indicar que será en tercera persona: en él se podía ver a un 007 idéntico a Sean Connery (el prota de la película "Desde Rusia con Amor"), volando con un jet pack, conduciendo... El juego está previsto para finales de este año o principios del que viene, pero seguro que en la feria E3 de mayo se revelan muchos más detalles.

¡Quiero Play2Manías atrasadas!

Hola Playmaniacos. Me gustaría conseguir las guías que ya habéis publicado de juegos como *Final Fantasy X-2* o *GTA Vice City* y *San Andreas*. Pero ya no puedo encontrarlas en los quioscos. ¿Vosotros las enviáis a domicilio? Gracias.

Casimiro Gabriel (e-mail)

Sí, puedes conseguir números atrasados de Play2manía y otras revistas de Hobby Press en la dirección web www.hobbypress.es/atrasados. En concreto, si buscas guías completas de los juegos que mencionas, te recomendamos nuestra revista hermana PlayGT.

La guía de *San Andreas* de los números 71 y 72 de Play2Manía se ha reeditado en PlayGT 33.

PROBLEMAS TÉCNICOS

¿Es muy frágil mi nueva PS2?

Hola, gente de Play2Manía. Tengo la nueva PS2, el modelo "pequeño". He oído que es muy frágil, que se calienta mucho por la falta de ventilador, que la lente se fastidia enseguida... ¿Corro el riesgo de que se estropee jugando normalmente? Gracias y un saludo.

Rubén Vera (e-mail)

Puedes estar tranquilo: si, como dices, le das un uso normal, la nueva consola no debe darte ningún problema. La fuente de alimentación es externa, lo que evita el recalentamiento, y la lente, como todas las lentes, puede deteriorarse con el uso, pero su duración está garantizada. Respecto a que es más frágil… digamos que es menos robusta que la anterior PS2 por razones de diseño, pero todo es cuestión de tratarla con un poco de cuidado.

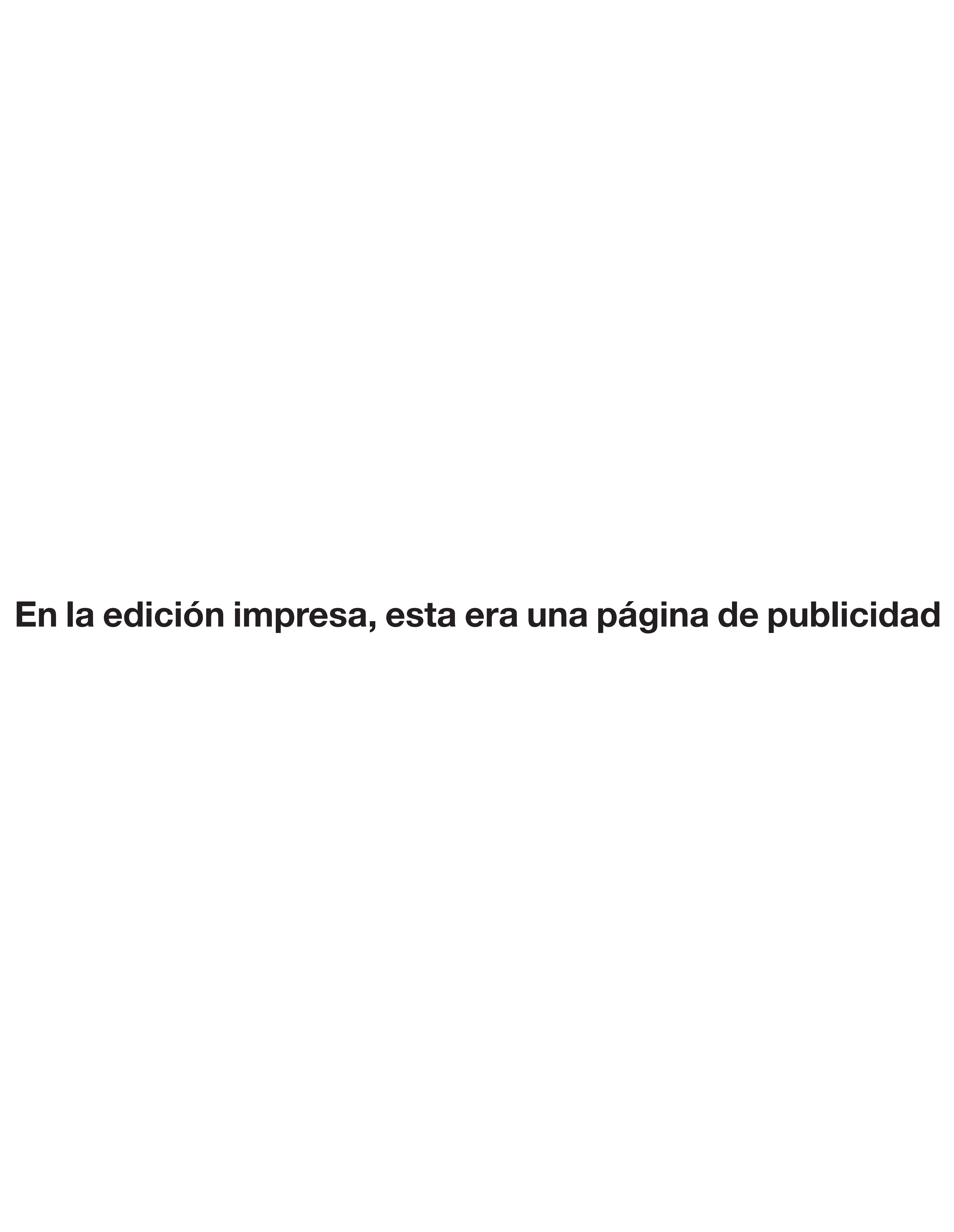
La nueva PS2 no tiene por qué dar problemas ni por la lente ni por el recalentamiento. Y tampoco es tan frágil...

Conexión compartida

¡Hola! Quiero conectar la PS2 a Internet. Tengo un módem de banda ancha y no quiero comprar un router. ¿Es buena opción la conexión compartida con el PC? Gracias.

Daniel Del Olmo (e-mail)

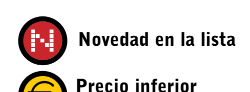
Es una buena opción y barata, pero no la mejor. Y debes cumplir una serie de requisitos: el equipo debe tener Windows 98SE o posterior y una tarjeta de red. Eso sí, mientras juegas Online con PS2 tendrás que tener encendido tu PC... A grandes rasgos, los pasos que debes dar son los siguientes: conecta un cable de red cruzado desde la tarjeta de red del PC hasta el adaptador de banda ancha de la consola y configura la conexión compartida en Windows. Y, finalmente, con el disco de Acceso a red de PS2 configura la conexión de la consola... Mucho más sencillo resulta comprar un Switch por unos 30 Euros (y podrás jugar con el PC apagado).


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Los mejores juegos para PS2

Si estás pensando en comprar un buen juego para PS2, pero tienes dudas y no sabes por cuál decidirte, échale un vistazo a nuestra Guía de Compras. Encontrarás los juegos más interesantes del catálogo de la consola ordenados por géneros. Y además, una recomendación de los juegos más atractivos de cada mes.

Novedad en la lista


Precio inferior a 40 euros

Deportivos

Este mes recomendamos...

(=) **1. FIFA Football 2005**
La nueva versión del fútbol más completo.

(=) **2. Pro Evolution Soccer 4**
El fútbol más realista... ¡con la liga española!

(=) **3. NBA Live 2005**
El basket más espectacular que nunca.

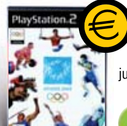
(↑) **4. ESPN NBA 2K5**
Un gran juego de basket a un precio de locos.

(↓) **5. UEFA Champions League**
Toda la emoción del mejor fútbol europeo.

(=) **6. Tony Hawk's Underground 2**
El skate más divertido y completo.

Juegos basados en deportes. Diremos que es un simulador cuando por estética y control intente reflejar fielmente un deporte y que es un arcade cuando modifique sus reglas o exagere sus acciones, generalmente buscando más espectacularidad o un control sencillo.

Athens 2004
Sony | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



El juego oficial de las Olimpiadas nos ofrece una variada colección de 25 pruebas deportivas. Algunas se pueden jugar con alfombra. Muy original.

8 **VALORACIÓN: Variado gracias a sus 25 pruebas y especialmente divertido jugando con amigos.**

Downhill Domination
Codemasters | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años



Manejando una bicicleta de montaña debemos realizar peligrosos descensos a velocidad de vértigo y, además, haciendo acrobacias. Espectacular y sorprendente.

8 **VALORACIÓN: Si lo tuyo son los deportes de riesgo, estas carreras espectaculares no te defraudarán.**

FIFA Football 2005
EA Sports | 62,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años



Tan completo como siempre (clubes, competiciones, jugadores) y con un nuevo motor gráfico y un sistema de juego más completo, ajustado y satisfactorio.

10 **VALORACIÓN: Si te gusta el fútbol es la opción más completa. Y este año, la más novedosa.**

FIFA Street
EA Sports | 62,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Un arcade de fútbol callejero que explota el lado más espectacular de este deporte con un control asequible. Los jugadores son reales, aunque le faltan más opciones.

8 **VALORACIÓN: Ideal si buscas un juego de fútbol que te permita "dar espectáculo" de forma fácil.**

NBA Live 2005
EA Sports | 62,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Un baloncesto espectacular que recrea a las mil maravillas la NBA y que viene cargado de opciones y modos de juego. Hoy por hoy, es el mejor juego de basket.

9 **VALORACIÓN: Si te gusta el basket no te lo pierdas. Es el mejor y más completo simulador.**



Fight Night 2004
EA Sports | 62,95 € | 1-2 jug. | Inglés | +16 años



Un juego de boxeo realista, bien hecho y con un acertado control que hace que los combates sean divertidos. Ofrece 32 púgiles reales y un gran acabado gráfico.

8 **VALORACIÓN: Por su calidad técnica y acertado control, encantará a los fans del boxeo.**

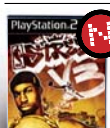
ESPN NBA 2K5
Sega/Take 2 | 29,95 € | 1-4 jug. | Inglés | +3 años



Un simulador de baloncesto muy jugable y con un montón de modos de juego. Además, es bastante más espectacular que sus ediciones anteriores.

9 **VALORACIÓN: Un digno rival de *NBA Live 2005* que además tiene un precio de lo más competitivo.**

NBA Street V3
EA Big | 62,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Basket callejero muy espectacular, con un vibrante ritmo de juego y tan entretenido como sencillo de controlar. El mejor *NBA Street* de toda la serie.

9 **VALORACIÓN: Sencillamente, es el arcade de baloncesto más espectacular, asequible y divertido,**

Pro Evolution Soccer 3
Konami | 29,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años



Un simulador que explota como ninguno la esencia del fútbol a base de un control exigente pero cargado de posibilidades. ¡Y está en Platinum!

9 **VALORACIÓN: Si te da igual jugar con equipos no reales, no lo dudes y ve a por él de cabeza.**

Pro Evolution Soccer 4
Konami | 59,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años



Con el sistema de juego tan divertido, exigente y realista de siempre, pero además con la licencia de la liga española. El mejor de la serie.

9 **VALORACIÓN: Un simulador tan apasionante y realista como siempre, pero con interesantes novedades.**



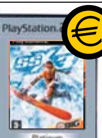
Smash Court Tennis 2
Namco/Sony | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Un gran juego de tenis que ofrece un control asequible y exigente y con interesantes modos de juego. Además, incluye 16 tenistas y 4 torneos reales.

8 **VALORACIÓN: Si te gusta el deporte de la raqueta, ésta es tu mejor opción para practicarlo.**

SSX 3
EA Big | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



El mejor juego de snow del catálogo de PS2. Supera en mucho a sus antecesores: más personajes, más pistas, más libertad y modos de juego...

9 **VALORACIÓN: A poco que te gusten los juegos deportivos vas a alucinar. Divertidísimo.**

Tiger Woods PGA Tour 2005
EA Sports | 62,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Por calidad técnica, realismo y cantidad de opciones, es el mejor simulador de golf que puedes encontrar hoy en día en PS2. Y esta edición estrena modo Online.

8 **VALORACIÓN: Si te gusta el golf no lo dudes, *Tiger Woods PGA Tour Golf 2005* es tu juego.**

Tony Hawk's Underground
Activision | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Un juego de skate que además es una aventura en la que incluso podemos pilotar coches. Enorme, divertida y plagada de posibilidades.

10 **VALORACIÓN: Mucho más que un juego de deportes. A poco que te atraiga, dale una oportunidad.**

Tony Hawk's Underground 2
Activision | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



Es la entrega más completa de la saga, aunque no sorprende tanto como el primer *Underground*. Eso sí, le supera en retos y modos de juego.

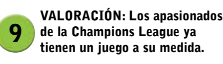
9 **VALORACIÓN: Si ya conoces la saga, éste es el mejor. Si no, empieza por el Platinum.**

UEFA Champions League 2004-2005
EA Sports | 62,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años



Las noches "mágicas" de la Champions League quedan bien retratadas en un gran juego de fútbol que convence en gráficos, opciones y sistema de juego.

9 **VALORACIÓN: Los apasionados de la Champions League ya tienen un juego a su medida.**



Aventuras

Juegos en los que tenemos que desarrollar un argumento, enfrentándonos a diversos sucesos, relacionándonos con otros personajes, explorando, resolviendo puzzles...

Este mes recomendamos...

(=) **1. MGS 3 Snake Eater**
Supervivencia y sigilo con mayúsculas.

(=) **2. GTA San Andreas**
El *GTA* más largo, divertido y sorprendente.

(N) **3. Splinter Cell C.T.**
El esperado retorno del espía más realista.

(=) **4. Silent Hill 4 The Room**
Regresa el juego de miedo más auténtico.

(↓) **5. Prince of Persia 2**
Vuelve el príncipe de la acción y los saltos.

(N) **6. Cold Fear**
Sobrevive al terror en alta mar...

Driv3r

Atari | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años

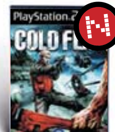


Un simulador de "mafioso" que resulta espectacular en todo lo que se refiere a la conducción, aunque pierde muchos enteros a la hora de bajarse del coche.

8 **VALORACIÓN: Si te gusta el género te encantará, aunque las fases de acción fuera del coche...**

Cold Fear

UbiSoft | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Un gran Survival Horror ambientado en medio del océano en el que tendrás que enfrentarte a una misteriosa y terrible amenaza que viene del mar...

9 **VALORACIÓN: Acción y sencillos puzzles en una terrorífica aventura con una lograda ambientación.**

GTA San Andreas

Rockstar | 64,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +18 años



Si la saga *GTA* ofrece los mejores "simuladores de mafioso", su última entrega es la más grande, ambiciosa, y divertida. No te la puedes perder.

10 **VALORACIÓN: Es uno de los juegos más largos, completos y divertidos de PS2. Imprescindible.**



Constantine

SCI | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Una aventura con mucha acción y elementos sobrenaturales que tiene en su historia y ambientación sus mejores bazas. Técnicamente es correcto.

8 **VALORACIÓN: Una adaptación de la película más que notable que gustará a los fanáticos del género.**

Grand Theft Auto: Vice City

Rockstar | 34,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años

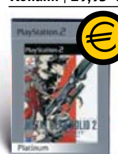


Una genial aventura de acción que te ofrece total libertad, tanto a pie como en coche, para cumplir los más variados "trabajitos" de la Mafia.

10 **VALORACIÓN: Si te gusta la acción, la conducción y los juegos largos y variados, ¿a qué esperas?**

Metal Gear Solid 2

Konami | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años

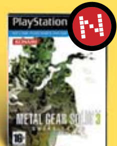


Hasta este mes, la mejor aventura de espionaje e infiltración: cuenta con gráficos de lujo, un desarrollo vibrante y una jugabilidad a prueba de bombas.

10 **VALORACIÓN: Uno de los juegos imprescindibles en PS2, por diversión, calidad y precio.**

Metal Gear Solid 3 Snake Eater

Konami | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Supervivencia y sigilo se dan la mano en una aventura capaz de enamorar tanto por su sorprendente desarrollo como por su acabado técnico, el mejor de PS2.

10 **VALORACIÓN: Snake vuelve en una aventura imprescindible desde todos los puntos de vista. No te la pierdas.**



Onimusha 3

Capcom | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años

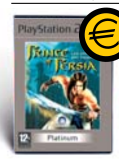


Siguiendo la estela de la saga, la tercera entrega combina la aventura con la acción en un desarrollo más frenético que nunca y con un apartado técnico de lujo.

9 **VALORACIÓN: Logra superar a los anteriores *Onimusha* gracias a su ritmo y espectacularidad.**

Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo

UbiSoft | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Una soberbia aventura, con sus puzzles, estéticamente perfecta y con un desarrollo que pica y sabe atrapar sus plataformas y sus batallas.

9 **VALORACIÓN: No podrás dejar de jugar hasta llegar al final. Y eso es lo malo, que dura poco.**

Prince of Persia 2: El Alma del Guerrero

UbiSoft | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Vuelve el Príncipe más oscuro y salvaje en una aventura llena de acción y saltos que nos llevará a un escenario infernal. Un juego genial superior al primer *POP*.

9 **VALORACIÓN: Una espectacular aventura con mucha acción que te atrapará sin remedio hasta el final.**

Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy

Midway| 59,94 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Los poderes mentales del protagonista nos garantizan una aventura original, variada y llena de acción, con un desarrollo plagado de sorpresas.

9 **VALORACIÓN: Si buscas algo nuevo en las aventuras de acción, éste es el juego que esperabas.**

Resident Evil Outbreak

Capcom | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Un Survival Horror con las premisas típicas de la saga (acción, puzzles...), y además con importantes novedades, como cooperar con otros personajes.

9 **VALORACIÓN: Un gran juego de terror, original y a la vez fiel a la saga. Imprescindible para fans.**

Silent Hill 4: The Room

Konami | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



La cuarta entrega de esta famosa saga de aventuras de terror sigue siendo capaz de poner los pelos de punta a cualquiera. Atrapa y angustia hasta el final.

9 **VALORACIÓN: Los fans del terror tienen una cita que no pueden rechazar. Ideal para pasar miedo.**

Shadow of Rome

Capcom | 62,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años

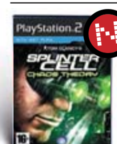


Una divertida aventura que combina la acción más salvaje con momentos de infiltración que nos trasladará a una emocionante trama en la Roma clásica.

8 **VALORACIÓN: Por ambientación y la divertida mezcla de géneros que ofrece, es una gran opción.**

Splinter Cell Chaos Theory

UbiSoft | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +18 años



Sam Fisher, el espía más "realista", regresa a PS2 con su aventura más completa, larga y absorbente. Incluye modos multijugador Offline y Online.

9 **VALORACIÓN: Infiltración y sigilo al máximo nivel en una aventura que encantará a los fans de Fisher.**

The Getaway 2: Black Monday

Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Una aventura de argumento "negro" protagonizada por 3 personajes en la que encontraremos variadas misiones: de conducción, acción, infiltración...

8 **VALORACIÓN: Si te gustó la primera entrega, *Black Monday* no te va a defraudar.**

True Crime Streets of L.A.

Activision | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Entre *GTA* y *The Getaway*, ofrece lo mejor de cada uno para redondear una aventura soberbia, divertida y variada en la que luchas, disparas, conduces...

10 **VALORACIÓN: Por su estética, calidad gráfica y desarrollo, es una de las mejores aventuras de PS2.**

Los favoritos del mes...

(=) **1. MGS 3 Snake Eater**
Aventura de acción | 59,95 €



Snake regresa a lo grande con una aventura que exhibe un inmejorable apartado técnico y un emocionante desarrollo lleno de sorpresas. Es la mejor aventura de PS2.

(=) **2. Gran Turismo 4**
Velocidad | 64,95 €



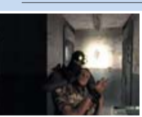
El simulador por excelencia vuelve para demostrar quién manda en la velocidad. Por su realismo, la cantidad de coches y circuitos y sus modos de juego, es el mejor.

(=) **3. GTA San Andreas**
Aventura de acción | 64,95 €



El "simulador de mafioso" más alucinante, completo y largo. Es uno de los juegos que debes disfrutar a fondo si no quieres perderte uno de los mejores títulos de PS2.

(N) **4. Splinter Cell CT**
Aventura de acción | 59,95 €



Sam Fisher, el espía más "realista", vuelve a explotar sus dotes de infiltración para ofrecernos su aventura más larga, espectacular y completa. Merece la pena.

(=) **5. Pro Evolution Soccer 4**
Simulador de fútbol | 59,95 €

La soberbia jugabilidad ya clásica en la serie, ahora acompañada de un puñado de interesantes licencias, como la de la Liga española. Irresistible.

(↓) **6. FIFA Football 2005**
Simulador de fútbol | 62,95 €



Uno de los grandes de la temporada que ha hecho "fichajes" de solvencia en su sistema de control y apartado gráfico. Y tan completo como siempre.

(=) **7. Jak 3**
Plataformas | 59,95 €

Un alucinante cóctel que mezcla acción, conducción y plataformas. Un desarrollo completo y realmente divertido a la altura de la excepcional segunda parte.

(↓) **8. Need for Speed Under. 2**
Velocidad | 62,95 €



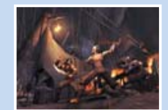
Espectaculares carreras nocturnas por la ciudad con grandes opciones de "tuneo". Sorprendente y muy divertido, es uno de los mejores juegos de velocidad que hay en PS2.

(N) **9. Devil May Cry 3**
Aventura de acción | 62,95 €



El cazademonios Dante regresa con un nuevo derroche de acción en el que se tendrá que enfrentar a su propio hermano. Más espectacular que nunca.

(↓) **10. Prince of Persia 2**
Aventura | 59,95 €



Vuelve el Príncipe en una aventura más oscura y siniestra plagada de saltos, trampas y los mejores combates. Engancha y divierte desde el principio.

Rol y Aventuras Gráficas

Este mes recomendamos...

(↑) **1. Star Ocean**
Un juego de rol de acción diferente.

(↑) **2. Leisure Suit Larry**
Una desternillante aventura sólo para adultos

(N) **3. Shadow Hearts Covenant**
Combates por turnos dinámicos y vibrantes.

Los juegos de rol nos permiten recorrer enormes mundos, mientras hacemos que nuestros personajes evolucionen y mejoren. Las aventuras gráficas ofrecen desarrollos cerrados donde se pone a prueba nuestro ingenio y astucia. En ambos casos, es fundamental investigar a fondo.

Arc: El Crepúsculo de las Almas
Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Ofrece los mejores combates por turnos del género gracias a sus toques de rol de tablero. Además, tiene una interesante historia, aunque es demasiado lineal.

8 **VALORACIÓN: Rol en estado puro y con un gran sistema de combate. Los fans perdonarán que sea lineal.**

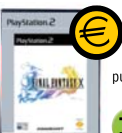
Broken Sword: El Sueño del Dragón
THQ | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Una aventura gráfica con gancho que sabe mantener la tensión en la trama y en los puzzles hasta el final. Y todo con un gran apartado técnico y sencillo control.

8 **VALORACIÓN: Si eres de los que prefieren pensar a luchar, no te puedes perder esta aventura.**

Final Fantasy X
Square/Sony | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Un espectacular juego de rol con una larguísima y absorbente trama. Está basado en combates por turnos que pueden resultar algo lentos.

10 **VALORACIÓN: Un auténtico imprescindible, y más con su actual precio. No te lo pierdas.**

ESDLA: La Tercera Edad
EA Games | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Combates por turnos con todo el encanto de "El Señor de los Anillos". Hay juegos de rol mejores, pero éste cuenta con una fenomenal ambientación "peliculera".

8 **VALORACIÓN: Los fans de "El Señor de los Anillos" no podrán resistirse a su encanto.**



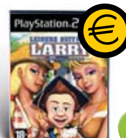
Final Fantasy X-2
Square Enix | 63,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Como todos los *FF*, se basa en combates por turnos y presenta alucinantes gráficos. Eso sí, es más ligero de argumento y desarrollo y menos lineal

10 **VALORACIÓN: La esencia de la saga, pero más asequible y fácil. Ideal si el rol te parece complejo.**

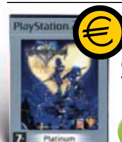
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude
Vivendi | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Una aventura desternillante y muy "subidita de tono" en la que hay que ligarse a las chicas más despampanantes completando entretenidos minijuegos.

8 **VALORACIÓN: Si te gustan las aventuras y eres mayor de 18 años, te lo pasarás en grande.**

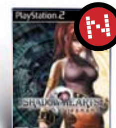
Kingdom Hearts
Square/Sony | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +7 años



Un juego de rol de acción con un desarrollo muy dinámico, plagado de sorpresas y divertidas situaciones. Y con la magia de Disney y Square.

9 **VALORACIÓN: Un RPG que debes jugar a poco que te atraiga el género. Y además es Platinum.**

Shadow Hearts Covenant
Midway | 59,95 € | 1 jug. | Inglés | +12 años



Dinámicos combates por turnos y con una ambientación original (principios del siglo XX pero con muchos elementos sobrenaturales). Mejor que el anterior.

8 **VALORACIÓN: Un notable juego de rol que convencerá a los fans del género. Eso sí, está en inglés.**

Star Ocean: Till the End of Time
Square-Enix | 44,95 € | 1 jug. | Inglés | +12 años



Un largo y original juego de rol de acción que, gracias a su sistema de combate (casi como un juego de lucha), enganchará tanto a roleros como a aventureros.

9 **VALORACIÓN: Está en inglés, pero por lo demás es una joya del género por técnica y jugabilidad.**

Suikoden IV
Konami | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +7 años



Un juego que mezcla combates por turnos con batallas navales "estilo tablero". Técnicamente no está mal, aunque el desarrollo tiene momentos monótonos.



7 **VALORACIÓN: Los fanáticos del género sabrán valorar sus virtudes, aunque hay opciones mejores.**

Inteligencia

Este mes recomendamos...

(=) **1. Los Urbz: Sims en la ciudad**
Convierte a tu Sim en el más popular.

(=) **2. Total Club Manager 2005**
Asume la presidencia de tu club favorito.

(N) **3. Playboy The Mansion**
Atrévete a dirigir el imperio Playboy...

Juegos que nos obligan a estrujarnos las neuronas, ya que requieren más inteligencia y que habilidad. Podéis encontrar puzzles, juegos de estrategia, simuladores, juegos de tablero...

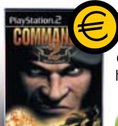
Age of Empires II: Age of Kings Band
Konami | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Los distintos modos de juego y la opción de poder jugar con personajes históricos hacen de este juego una opción interesante para los estrategas.

7 **VALORACIÓN: Estrategia en tiempo real con personajes históricos que llama la atención.**

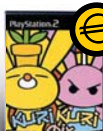
Commandos 2: Men of Courage
Pyro | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +13 años



El mejor juego de estrategia de PS2 nos pone a los mandos de un grupo de comandos con distintas habilidades que hemos de combinar. Ojo, que no es fácil.

9 **VALORACIÓN: Gran calidad técnica y jugable que le convierten en una gran elección.**

Kuri Kuri Mix
Empire | 19,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Una curiosa mezcla de plataformas y puzzles, donde dos jugadores deben cooperar para superar los retos del juego. Divertido y absorbente.



8 **VALORACIÓN: Uno de los juegos más divertidos para jugar cooperando. Y a este precio...**

Los Urbz: Sims en la Ciudad
EA Games | 63,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Convierte a tu Sim en el personaje más popular de la ciudad vistiendo a la última moda, trabajando, haciendo amigos y cumpliendo variados objetivos.

9 **VALORACIÓN: El mejor "simulador social" hasta la fecha. Sorprende y entretiene de principio a fin.**



Los Sims Toman la Calle
EA Games | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +7 años



Partiendo del mismo esquema, la segunda parte de este simulador de vida ofrece más opciones, más objetos, la posibilidad de salir de casa...

8 **VALORACIÓN: Si te atrapa no podrás dejar de jugar. Eso sí, nada de tiros, sólo relaciones sociales.**

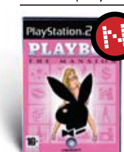
Manager de Liga 2005
Codemasters | 49,95 € | 1-2 jug. | Castellano| +3 años



Un simulador de "presidente-entrenador" bastante completo en cuanto a opciones y optimizado técnicamente. Es una lástima que la ambientación sea mejorable...

8 **VALORACIÓN: Los amantes de la estrategia deportiva quedarán encantados con este juego.**

Playboy The Mansion
UbiSoft | 44,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Con este juego te convertirás en Hugh Heffner, el creador del imperio Playboy. Tendrás que editar la revista, organizar fiestas, ligar, hacer fotos a las chicas...

7 **VALORACIÓN: Un simulador social bastante "picante", pero con pocas opciones estratégicas.**

Risk Dominio Total
Atari | 39,95 € | 1-6 jug. | Castellano | +3 años



El famoso juego de tablero llega a PS2 con sus combates por turnos a lo largo del mapamundi. Es algo lento, pero divierte jugando con amigos. Se puede jugar Online.

6 **VALORACIÓN: Si te gusta la estrategia por turnos y sobre todo el Risk, es una buena opción.**

Total Club Manager 2005
EA Games | 49,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



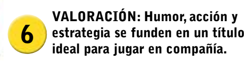
Un manager para que puedas jugar a ser presidente y entrenador de tu club preferido. Ofrece múltiples mejoras respecto a la versión del año pasado.

8 **VALORACIÓN: Ideal si te gusta la estrategia deportiva. Además, es compatible con *FIFA 2005*.**

Worms 3D Forts Under Siege
Sega | 49,95 € | 1-6 jug. | Castellano | +3 años



Un simpático juego de estrategia en el que controlamos a un equipo de gusanos para acabar con el bando rival. Esta entrega trae retos más complejos.



6 **VALORACIÓN: Humor, acción y estrategia se funden en un título ideal para jugar en compañía.**

Velocidad

Este mes recomendamos...

(=) **1. Gran Turismo 4**
■ Simplemente, el mejor simulador de velocidad.

(↓) **2. Need for Speed Under. 2**
■ El tuning como nunca lo habías soñado.

(↓) **3. Burnout 3 Takedown**
■ Nunca has visto coches tan veloces.

(↓) **4. Formula One 04**
■ Emula a Fernando Alonso en el equipo Renault

(=) **5. TOCA Race Driver 2**
■ Velocidad, emoción, calidad y variedad.

(=) **6. WRC 4**
■ El rey de los rallies vuelve por sus fueros.

Juegos basados en pilotar vehículos. Pueden ser de carreras, o juegos en los que se nos propondrán retos, como transportar mercancías o realizar acrobacias.

Burnout 3 Takedown
EA Games | 62,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Es el juego más veloz que has visto nunca. El desarrollo de las carreras es trepidante, los accidentes espectaculares, tiene montones de modos de juego...

9 **VALORACIÓN: Es difícil que veas un arcade de velocidad tan espectacular y trepidante.**

Colin McRae Rally 2005
Codemasters | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Un simulador de rally que tiene en su exquisito control y nuevos modos de juego sus grandes bazas, aunque en temas gráficos se parece a *Colin 4*.

9 **VALORACIÓN: No encontrarás otro juego de rally que te ofrezca mejores sensaciones al conducir.**

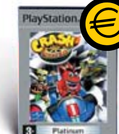
Crash'n Burn
Eidos | 39,95 € | 1-16 jug. | Castellano | +3 años



Un explosivo arcade de velocidad en el que tan importante es llegar primero como llegar "entero" a la meta. Destaca su potente modo Online y permite tunear

8 **VALORACIÓN: Aunque muestra carencias técnicas, es una gran opción para disfrutar en familia.**

Crash: Nitro Kart
Vivendi | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



El simpático Crash deja de lado las plataformas para protagonizar un hilarante arcade de karts. Lo mejor es jugar en compañía de tres amigos más.

7 **VALORACIÓN: Aunque muestra carencias técnicas, es una gran opción para disfrutar en familia.**

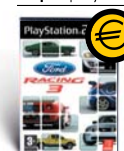
Flat Out
Empire | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Un divertido arcade de carreras en el que es tan importante destrozar los coches rivales como llegar los primeros a la meta. El control es un poco duro.

8 **VALORACIÓN: Ideal para los que buscan el lado más salvaje y espectacular de la velocidad.**

Ford Racing 3
Empire | 24,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Todos los coches de la conocida marca americana en un juego con una buena factura técnica, sencillo control arcade y a un precio sencillamente irresistible.

7 **VALORACIÓN: Si buscas un juego de coches sencillo y sobre todo barato, échale un vistazo.**

Formula One 2004
Sony | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



El único juego oficial del campeonato de Fórmula 1 se adapta tanto a expertos como a novatos, incorpora un montón de modos de juego y luce buenos gráficos.

9 **VALORACIÓN: El mejor juego de Fórmula 1 que vas a encontrar. Y el único con Fernando Alonso...**

Gran Turismo 4
Sony | 64,95 € | 1-6 jug. | Castellano | +3 años

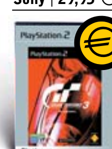


Compra y mejora más de 650 coches reales y de todo tipo y lánzate a competir en las carreras más emocionantes, realistas y técnicamente deslumbrantes.

10 **VALORACIÓN: Por calidad técnica, duración y realismo es el mejor simulador de velocidad de PS2.**



Gran Turismo 3
Sony | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Sumérgete en el modo GT para comprar los mejores coches del mundo, ganar carreras y ahorrar un "dinero" para mejorarlos. Tendrás juego para meses.

10 **VALORACIÓN: Por este precio es el mejor juego de coches, pero le supera *Gran Turismo 4*.**

Mashed + Controller + Multitap
Virgin Play | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años




Un trepidante arcade de carreras que divierte de verdad jugando 4 a la vez. Y para facilitar las cosas, incluye un segundo mando y un multitap.

7 **VALORACIÓN: Si te gusta competir con amigos, con este juego te lo vas a pasar de lujo.**

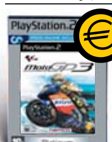
Midnight Club II
Rockstar | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Carreras urbanas nocturnas, muy bien realizadas, emocionantes y plagadas de sorpresas. Muy divertido. Lástima que los coches no sean reales...

9 **VALORACIÓN: Un gran arcade. Sólido, divertido y con opciones Online. Y ahora, Platinum.**

Moto GP 3
Namco/Sony | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Una gran recreación del Campeonato de los 500 c.c. en la que disfrutamos de pilotos, circuitos y escuderías reales. Todo con gran calidad gráfica.

8 **VALORACIÓN: El mejor juego de motos para PS2. Jugable, divertido y espectacular.**

Need for Speed Underground
EA Games | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Un juego de carreras nocturnas protagonizadas por veloces vehículos, todos reales, que podemos modificar tanto por dentro como por fuera.

9 **VALORACIÓN: Un arcade veloz, trepidante y espectacular, que nos permite "tunear" los coches.**

Need for Speed Underground 2
EA Games | 63,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años

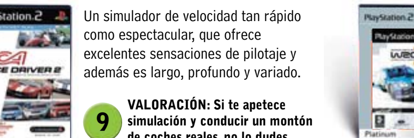


Carreras de coches reales por la ciudad con mucha libertad de movimientos y grandes opciones de tuning. Espectacular, divertido y absorbente como pocos.

10 **VALORACIÓN: Si tu pasión es la velocidad y el tuning, hoy por hoy *NFSU2* es la mejor opción.**



TOCA Race Driver 2
Codemasters | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Un simulador de velocidad tan rápido como espectacular, que ofrece excelentes sensaciones de pilotaje y además es largo, profundo y variado.

9 **VALORACIÓN: Si te apetece simulación y conducir un montón de coches reales, no lo dudes.**

WRC 3
Sony | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



El juego oficial del Mundial de rallies muestra una factura técnica de lujo, los nuevos coches, pilotos y circuitos y un control asequible para todos.

9 **VALORACIÓN: Un juego de rally completo y bien acabado, que aprovecha muy bien la licencia.**

WRC 4
Sony | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



El juego oficial del Mundial llega cargado de novedades, como un modo Online, y ofreciendo un acabado técnico impecable, con gráficos de lujo y gran jugabilidad.

9 **VALORACIÓN: Ofrece el realismo de la licencia (coches, pilotos y rallies...) y un asequible control.**

Vuestros favoritos

(=) **1. GTA San Andreas**
■ **Aventura de acción | 64,95 €**



Llegó, "vio" y "conquistó" vuestros corazones. La aventura de CJ os ha cautivado desde el primer día a casi todos gracias a su enorme calidad.

(=) **2. Metal Gear Solid 2**
■ **Aventura de acción | 29,95 €**



Solid Snake se afianza en el segundo lugar un mes más, ya que sigue siendo uno de los juegos más votados y mantiene importantes diferencias con el resto.

(↑) **3. NFS Underground 2**
■ **Velocidad | 63,95 €**

El juego de velocidad y tuning más espectacular de todo el catálogo no podía pasar desapercibido para vosotros. ¿Subirá posiciones o dejará paso a *GT4*?

(↓) **4. Pro Evolution Soccer 4**
■ **Deportivo | 59,95 €**

Habiendo batido récords de venta, era de esperar que estuviera en los primeros puestos, votado por la mayoría de vosotros. Y el juego se lo merece.

(↑) **5. Prince of Persia 2**
■ **Aventura | 59,95 €**



El Príncipe sube posiciones en vuestra lista a un ritmo vertiginoso. Y es que su aventura llena de acción, plataformas y puzzles os ha seducido a casi todos.

(=) **6. Jak II El Renegado**
■ **Plataformas | 29,95 €**

Parece que el genial plataformas de Sony sigue asentado entre vuestros favoritos. Voto a voto va ascendiendo en listas, aunque lejos de los grandes.

(=) **7. Final Fantasy X**
■ **Juego de rol | 29,95 €**



La saga de rol por excelencia pierde fuelle, pero mantiene posiciones por el empuje de las potentes novedades. Pero sigue siendo uno de los títulos más "queridos" por vosotros.

(=) **8. Ratchet & Clank 3**
■ **Plataformas | 59,95 €**



El salto al modo Online que han dado estos simpáticos héroes galácticos seguro que ha ayudado para que suban puestos en este disputadísimo ranking.

(↑) **9. FIFA Football 2005**
■ **Deportivo | 62,95 €**

El juego de fútbol más completo de PS2 regresó más mejorado que nunca en todos los sentidos. Es por eso que ya empieza a escalar posiciones en vuestra lista.

(=) **10. True Crime**
■ **Aventura de acción | 29,95 €**



Aguantando el tirón de los *GTA* y apoyándose en su precio Platinum, *True Crime* sigue manteniéndose entre vuestros juegos favoritos. Merece la pena probarlo.

Para ayudarnos a confeccionar estas listas, mándanos tus favoritos a la dirección **playmania@hobbypress.es**

Acción en 1ª persona

Este mes recomendamos...

(=) **1. Call of Duty: Finest Hour**
La II Guerra Mundial como nunca la habías visto.

(N) **2. TimeSplitters F.P.**
Disparos subjetivos a través del tiempo.

(N) **3. Project Snowblind**
Un interesante shoot´em up futurista.

Juegos en los que seguimos la acción desde los ojos del protagonista. Se les llama shoot'em up subjetivos o shooters. También incluimos juegos en los que pilotamos aviones u otras naves, ya que básicamente la acción también se sigue desde una perspectiva subjetiva.

Ace Combat Jefe de Escuadrón
Namco | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Un simulador de vuelo espectacular que presenta trepidantes combates con aviones reales en los que además podemos dar órdenes a otros pilotos.

8 **VALORACIÓN: No ofrece muchas novedades, pero es el mejor juego de aviones que hay para PS2.**

GoldenEye: Agente Corrupto
Ea Games | 62,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años



Un shoot´em up en el que manejamos a un agente 00 renegado al servicio de los "malos". ¿Su encanto? Un gran arsenal y un ojo que nos dará poderes.

8 **VALORACIÓN: Es como disfrutar de un shooter de Bond, pero desde el lado malvado. Notable.**

Killzone
Sony | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Un emocionante shooter que nos coloca en medio de una guerra futurista. No es revolucionario, pero divierte de lo lindo tanto solos como en compañía.

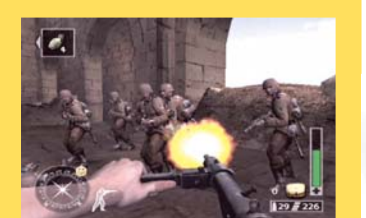
9 **VALORACIÓN: Es uno de los mejores shoot´em up para PS2. Y pueden jugar Online 12 jugadores.**

Call of Duty Finest Hour
Activision | 59,95 € | 1-16 jug. | Cast. | +18 años

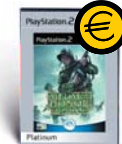


Un alucinante shoot'em up que te traslada a las mejores batallas de la II Guerra Mundial. Largo, divertido y técnicamente impecable, está a la altura de los *MoH*.

9 **VALORACIÓN: A poco que te guste la acción bélica, vas a flipar con este excelente shoot'em up.**



Medal of Honor: Frontline
EA Games | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Una ambientación excelente que te sumerge de lleno en la acción y un sólido apartado gráfico le hacen ser uno de los mejores shooters de PS2.

9 **VALORACIÓN: No podrás dejar de jugar hasta llegar al final. Te atrapará en su historia.**

Medal of Honor: Rising Sun
EA Games | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años



Este shooter, ambientado en el frente del Pacífico durante la la Segunda Guerra Mundial te hace sentir como si fueras un soldado. Lástima que sea corto.

9 **VALORACIÓN: Ojalá todos los shooters fueran así. Te divertirás jugando sólo o acompañado.**

Project Snowblind
Eidos | 59,95 € | 1-16 jug. | Castellano | +16 años



Un shoot´em up de corte futurista en el que manejaremos a un supersoldado con poderes y armas muy originales. Además, tiene un potente modo Online.

8 **VALORACIÓN: Un shoot'em up intenso y frenético como pocos aunque, eso sí, se hace algo corto.**

Rainbow Six 3
UbiSoft | 59,95 € | 1-16 jug. | Castellano | +12 años



Un shooter táctico lleno de acción, con un desarrollo realista y emocionantes situaciones que podemos jugar solos, con un amigo o con otros 15 Online.

9 **VALORACIÓN: Si buscas un buen shooter subjetivo con toques tácticos, éste es el mejor.**

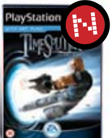
Return to Castle Wolfenstein
Activision | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Un shooter ambientado en la Segunda Guerra Mundial que mezcla realismo y fantasía. Resulta variado y muy divertido, pero para un jugador solamente.

9 **VALORACIÓN: Derrocha calidad en gráficos, control, I.A. y diseño de escenarios. Muy divertido.**

Timesplitters Futuro Perfecto
EA Games | 63,95 € | 1-16 jug. | Castellano | +18 años



Un shoot´em up imprescindible, tanto por su modo Historia como por su gran cantidad de opciones multijugador, incluyendo uno Online para 16 jugones.

10 **VALORACIÓN: Los fans de la acción se lo pasarán en grande, jugando solos o en compañía.**

Plataformas

Este mes recomendamos...

(=) **1. Jak 3**
Un perfecto cóctel de acción, saltos y conducción.

(=) **2. Ratchet & Clank 3**
Acción y saltos que estrenan modo Online.

(=) **3. Sonic Mega Collection Plus**
Los mejores juegos de Sonic en 8 y 16 bits.

Juegos en los que es básico saltar con precisión. Aunque prima la habilidad, también nos pueden obligar a investigar los escenarios, recoger objetos, resolver pequeños puzzles o incluso conducir o usar todo tipo de armas.

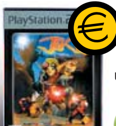
Crash Twinsanity
Vivendi | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Crash vuelve en su mejor aventura para PS2 formando equipo con su enemigo Cortex en una aventura muy plataformera. Lástima que el control no esté a la altura.

7 **VALORACIÓN: Un plataformas clásico y bastante entretenido. Eso sí, hay opciones mejores.**

Jak II El Renegado
Sony | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Un impresionante plataformas que conjuga la acción con las aventuras, la conducción, el salto... Y todo con una realización técnica de lujo.

10 **VALORACIÓN: Divertido como pocos, el desarrollo de *Jak II* es una sorpresa continua.**

Los Increíbles
THQ | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +7 años



Los protagonistas de la película de Pixar siguen repartiendo "cera" en nuestra consola, cada uno con sus propios poderes especiales. Realmente divertido.

8 **VALORACIÓN: Tan entretenido como la película y muy variado. Una buena opción en el género.**

Jak 3
Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Permitiendo una enorme libertad de movimientos, *Jak 3* alterna los saltos con disparos y trepidantes fases de conducción sobre vehículos todoterreno.

9 **VALORACIÓN: Acción, saltos y conducción con un componente aventurero que te enamorará.**



Ratchet & Clank 2
Sony | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Muy parecido a la primera parte, pero con más acción, más armas y más minijuegos. Es aún más divertido, intenso y emocionante que antes.

9 **VALORACIÓN: Una excelente mezcla de acción y plataformas capaz de enganchar a cualquiera.**

Ratchet & Clank 3
Sony | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Los héroes galácticos vuelven en otro despliegue de acción con toques "plataformeros" y minijuegos. Y ahora, con modos multijugador Online y Offline.

9 **VALORACIÓN: Una espectacular mezcla de acción y saltos a la altura de esta excelente saga.**

Sly 2: Ladrones de Guante Blanco
Sony | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Sly y su banda de ladrones deben usar sus habilidades para el sigilo y la infiltración recorriendo divertidos escenarios plagados de sorpresas.

8 **VALORACIÓN: Gracias a su look de dibujo animado y su variado desarrollo resulta muy divertido.**

Sonic Heroes
Sega | 29,94 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Un plataformas que nos permite controlar a tres personajes para combinar sus habilidades. Un desarrollo frenético, aunque con un control durillo.

8 **VALORACIÓN: Sonic y sus amigos se estrenan en PS2 con un plataformas original y trepidante.**

Sonic Mega Collection Plus
Sega | 49,95 € | 1-2 jug. | Inglés | +3 años



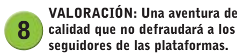
Un gran recopilatorio que incluye 20 juegos (14 de Megadrive y 6 de Game Gear). Una ocasión para tener títulos históricos de Sega reunidos en un DVD.

7 **VALORACIÓN: Aunque tienen ya sus añitos, es ideal si te apetece recordar joyas de los 8 y 16 bits.**

Sphinx y la Maldita Momia
THQ | 59,94 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Sorprendente y divertido, en este plataformas manejamos a dos personajes con distintas habilidades en un variadísimo desarrollo.



8 **VALORACIÓN: Una aventura de calidad que no defraudará a los seguidores de las plataformas.**

→Acción en 3ª persona

Juegos en los que la clave es acabar con los enemigos antes de que nos hagan papilla. Puede ser a base de puñetazos, de disparos o de espadazos.

Este mes recomendamos...

- (N) **1. Devil May Cry 3** — La aventura más espectacular de Dante.
- (↓) **2. Star Wars Battlefront** — La acción más trepidante "made in Lucas".
- (↓) **3. Mercenarios** — Cumple misiones a lo *GTA*, pero en la guerra.
- (↑) **4. SOCOM II** — Ideal para jugar Online. Y a precio Platinum
- (=) **5. Red Dead Revolver** — Divertida e intensa recreación del Lejano Oeste.
- (↓) **6. The Punisher** — El juego más salvaje del justiciero de la Marvel.

Baldur's Gate: Dark Alliance II

Virgin | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Divertida mezcla de rol y acción que resulta especialmente divertido jugando a medias con un amigo, aunque no es demasiado espectacular.

8 VALORACIÓN: Ambientación de lujo y un desarrollo trepidante y muy divertido. Ideal para dobles.

Conflict Vietnam

SCI | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Un juego de acción bélica que nos pone a los mandos de 4 soldados encargados de cumplir misiones variadas en un Vietnam muy bien recreado.

8 VALORACIÓN: Una gran opción "bélica" gracias a su acertada mezcla de acción y táctica.

ESDLA El Retorno del Rey

EA Games | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Fiel recreación de la tercera peli. Un juego mucho más largo y completo que el anterior, aunque igual de espectacular. Y se puede jugar a dobles.

9 VALORACIÓN: Si eres un fan de la saga vas a disfrutar como un enano. Y más con un amigo.

Enter the Matrix

Atari | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +13 años



Una espectacular recreación del universo "Matrix" basada en la acción pura, que engancha gracias a su variado y divertido desarrollo.

8 VALORACIÓN: Se le podía pedir más calidad gráfica, pero su look "Matrix" compensa de sobra.

Devil May Cry 3

Capcom | 63,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



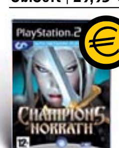
El cazademonios Dante vuelve por sus fueros con esta aventura de acción intensa y espectacular como pocas. Es la mejor entrega de toda la serie *DMC*.

9 VALORACIÓN: Un verdadero derroche de acción que enamorará a los fans del género y de la saga.



Everquest: Champions of Norrath

UbiSoft | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años

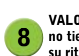


Por fin está a la venta este gran juego de acción con toques roleros que nos invita a recorrer enormes mazmorras acabando con todo tipo de criaturas.

8 VALORACIÓN: Si te gusta eso de repartir mandobles a diestro y siniestro, te enganchará.

Forgotten Realms Demon Stone

Atari | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años

Un beat'em up en la línea de *Las Dos Torres* que nos sumerge en un universo mágico y nos invita a derrotar a hordas de monstruos manejando a tres héroes.

8 VALORACIÓN: Se hace corto y no tiene modo Cooperativo, pero su ritmo de juego es frenético.

Mercenarios. El arte de la destrucción

LucasArts | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Elige entre tres mercenarios y cumple misiones con libertad para los distintos bandos de esta guerra ficticia. La acción más emocionante de los últimos meses.

8 VALORACIÓN: Un juego de acción espectacular que ofrece gran libertad de movimientos.

Red Dead Revolver

Rockstar | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



Un juego de acción original plagado de alternativas y muy divertido que además recrea el Salvaje Oeste de manera magistral. Muy recomendable.

9 VALORACIÓN: Su acción es tan intensa que no podrás dejarlo hasta el final. Pero se hace corto.

Shellshock Nam'67

Eidos | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años

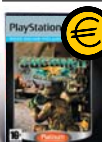


Ambientación de lujo para un juego que nos sumerge de lleno en la guerra de Vietnam y nos enfrenta a trepidantes combates. Lástima de fallos técnicos...

8 VALORACIÓN: Gracias a su ambientación y ritmo de juego te atrapará si te gusta la guerra.

SOCOM II: U.S. Navy Seals

Sony | 29,95 € | 1-16 jug. | Castellano | +16 años



El mejor juego de acción táctica de PS2. Mejora en todo a la primera parte y su modo Online es genial. La edición Platinum viene sin headset de serie.

9 VALORACIÓN: Si te gusta la acción, dirigir a un comando y jugar Online, éste es tu juego.

Spider-Man 2

Activision | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Una gran recreación de la película que nos permitirá recorrer libremente la ciudad disfrutando de los poderes de Spider-Man. Una aventura única.

9 VALORACIÓN: Un juego que emula como ningún otro la experiencia de ser un superhéroe.

Star Wars Battlefront

LucasArts | 59,95 € | 16 jug. | Castellano | +12 años



Podemos elegir a cualquier unidad de las 4 facciones más representativas de las 6 películas "Star Wars" para lanzarnos a espectaculares batallas.

9 VALORACIÓN: Los fans de la acción, de "Star Wars" y del juego Online no podrán resistirse.



Syphon Filter: The Omega Strain

Sony | 59,95 € | 1-16 jug. | Castellano | +16 años



Un clásico de PSOne que se estrena en PS2 manteniendo como premisa la acción de ritmo trepidante, eso sí, orientada al juego Online.

8 VALORACIÓN: Una gran opción para disfrutar del juego Online. Jugando sólo pierde bastante.

The Punisher

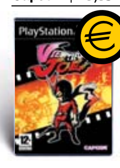
THQ | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años

Un crudo juego de acción protagonizado por este "antihéroe" de la Marvel, de desarrollo algo simple pero divertido por sus múltiples posibilidades de ataque.

8 VALORACIÓN: Pese a que todo se reduce a disparar, los fans del Castigador quedarán encantados.

Viewtiful Joe

Capcom | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Un original y divertidísimo torrente de acción, con un desarrollo clásico en 2D, un colorista apartado gráfico y un héroe con sorprendentes habilidades.

8 VALORACIÓN: Un derroche de acción frenética capaz de sorprender. Y a un precio de risa.

X-Men Legends

Activision | 59,95 € | 1-4 jug. | Inglés | +12 años



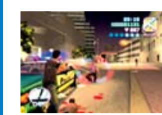
Un juego de rol de acción "estilo *Baldur's Gate*", pero con todo el encanto y poderes de los X-Men. Podemos elegir entre 15 superhéroes y jugar con otros 3 amigos.

8 VALORACIÓN: Si te gustan los juegos de rol de acción y además los X-Men, éste es tu juego.

Los mejores Platinum

(=) 1. GTA Vice City

■ Aventura de acción | 34,95 €



Si te gusta la acción subida de tono, conducir y recorrer libremente enormes ciudades, no pierdas la oportunidad de hacerte con esta genial aventura.

(↑) 2. Final Fantasy X

■ Rol | 29,95 €



Para muchos es el mejor juego de rol que hay en PS2 y su irresistible precio Platinum invita a que los que todavía no lo conocen, lo prueben. Merece la pena.

(=) 3. Need For Speed Under.

■ Velocidad | 29,95 €



El juego de velocidad que revolucionó el género al basarse en el tuning está en precio Platinum. Una joya tanto por originalidad como por su divertido desarrollo.

(↓) 4. Pro Evolution Soccer 3

■ Deportivo | 29,95 €

Fútbol del bueno a un precio inmejorable. Descubre las excelencias de un simulador que no será real en cuanto a equipos, pero que es una pasada a la hora de jugar.

(=) 5. Jak II El renegado

■ Plataformas | 29,95 €



El mejor, más completo, largo y variado plataformas ahora a un precio irresistible. Si acompañas a Jak en su aventura, seguro que no te vas a arrepentir

(=) 6. EyeToy Play

■ Habilidad | 39,95 €

Un juego realmente innovador y sorprendente, por supuesto, con la cámara EyeToy incluida. No sabes lo divertido que es jugar con tu imagen en la pantalla.

(=) 7. True Crime

■ Aventura de acción | 29,95 €



Tiroteos, peleas, conducción y un gran entorno gráfico para un juego que rivaliza con la saga *GTA* y que merece la pena probar si te atrae el género. Lo disfrutarás.

(↑) 8. MOH Rising Sun

■ Shoot'em up subjetivo | 29,95 €



Tras recrear los momentos estelares de la II Guerra Mundial en Europa, la saga *Medal of Honor* se traslada al frente del Pacífico. Si te gusta el género, ve a por él.

(↓) 9. SOCOM II U.S. Navy Seals

■ Acción | 29,95 €



Para muchos es el mejor juego de acción táctica que hay en el mercado. Además de dar órdenes por voz, permite batallas Online para hasta 16 jugadores. Muy divertido.

(=) 10. Prince of Persia

■ Aventura de acción | 29,95 €



A poco que te gusten las aventuras y las plataformas, no dudes en probarlo. Su combinación entre acción y saltos y sus múltiples sorpresas no te defraudarán.

Los mejores juegos PSone

(=) 1. Metal Gear Solid Band
■ Aventura de acción | 14,95 €



El mejor juego de acción e infiltración de la historia de PSOne y a un precio de locos. Estamos ante un juego genial para fans de las aventuras.

(↑) 2. GTA Coleccionistas
■ Conducción/Acción | 19,95 €



En un mismo pack, y a un precio de lujo, los dos primeros *GTA* para PSOne y la expansión *GTA London*. Si eres fan de la saga, no te lo puedes perder.

(↓) 3. Pack Driver
■ Conducción/Acción | 24,95 €



El primer juego de conducción y aventura, como un *The Getaway*, pero sin bajarse del coche. Las dos primeras entregas en un pack irresistible.

(=) 4. Pro Evolution Soccer 2
■ Deportivo | 29,95 €



Una nueva versión de este genial simulador de fútbol, que tiene el sistema de juego más realista. No hay nada mejor en PSone, en especial para jugar en compañía.

(=) 5. Gran Turismo 2
■ Conducción | 19,95 €



Una auténtica joya de los videojuegos que ofrece conducción real, 1.000 coches, 49 circuitos, 60 pruebas... ¿Hace falta que te digamos más?

(=) 6. FIFA Football 2005
Deportivo | 29,95 €



El simulador de fútbol más completo y actualizado aparece también para PSOne ofreciendo su sistema de juego de siempre y un cuidado apartado técnico.

(=) 7. Tomb Raider III
■ Aventura de acción | 12,95 €



Una de las mejores aventuras de la señorita Croft en PSone. Pero si quieres más, ahora puedes conseguir toda la colección por 12 € cada uno.

(=) 8. Syphon Filter 3
■ Aventura de acción | 19,95 €



Acción, infiltración y aventuras para uno de los juegos más emblemáticos de PSone. Un clásico que encandilará a cualquier buen aventurero.

(↑) 9. Time Crisis Proyecto Titán
■ Arcade de pistola | 22,95 €



El mejor juego de pistola para PSone, una versión de la famosa recreativa que muestra un excelente apartado gráfico y un montón de sorpresas.

(↓) 10. Medievil 2
■ Acción | 23,98 €



Un hilarante juego de acción con mucho humor negro, largo y divertido, protagonizado por un esqueleto capaz de "usar" la cabeza para algo más que pensar.

Lucha

Juegos en los que dos o más personajes se enfrentan en combates cara a cara, bien sea a base de golpes o usando armas blancas. El objetivo es ir acabando con todos los rivales uno a uno.

Este mes recomendamos...

(=) **1. Soul Calibur II**
■ Espectáculo en estado puro. El mejor.

(=) **2. Mortal Kombat Deception**
■ Espectaculares combates, aunque algo violentos.

(=) **3. KOF Maximun Impact**
■ La saga *King of Fighters* salta a las 3D.

Def Jam Fight for New York
EA Games | 59,95 € | 1-4 jug. | Inglés | +18 años



Los raperos americanos más famosos se citan en un arcade que se desarrolla en escenarios urbanos y en el que caben desde las artes marciales hasta el boxeo.

8 **VALORACIÓN: Espectaculares peleas y variedad de estilos que resultan diferentes y divertidos.**

Dragon Ball Z Budokai III
Bandai | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Un juego de lucha "uno contra uno" que "calca" literalmente los grandiosos combates de la serie de animación. Es más largo y profundo que los anteriores.

8 **VALORACIÓN: A poco que te guste la serie de animación, vas a alucinar con estos combates.**

Mortal Kombat Deception
Midway | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +18 años

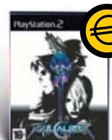


La saga de juegos de lucha más cruel vuelve con combates aún más salvajes y espectaculares. Y con más modos de juego que nunca, incluso peleas Online.

9 **VALORACIÓN: Por su profundidad, sistema de juego y espectacularidad, es uno de los mejores juegos de lucha.**



Soul Calibur II
Namco | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Combates con armas blancas que son un auténtico espectáculo visual. Además, tiene alicientes para jugar durante mucho, mucho tiempo.

10 **VALORACIÓN: Un juego de lucha accesible para todos, vibrante e impactante. Un imprescindible.**

Tekken 4
Namco | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +13 años



Un alucinante despliegue gráfico para el juego de lucha con el control más efectivo y realista. Además, presenta numerosos extras y secretos.

10 **VALORACIÓN: El más completo y espectacular del género. Con este precio es un imprescindible.**

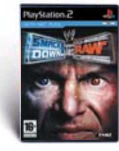
King of Fighters Maximun Impact
Virgin Play | 49,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Una saga de lucha con muchísima solera salta a las 3D presentando emocionantes combates "uno contra uno" con un notable apartado gráfico.

8 **VALORACIÓN: No está a la altura de los mejores, pero es una opción a tener en cuenta en la lucha.**

WWE Smackdown vs Raw
THQ | 59,95 € | 1-6 jug. | Inglés | +18 años



Un espectacular juego de lucha libre con un montón de personajes y modos de juego. El sistema de control es alucinante. Eso sí, está en inglés.

8 **VALORACIÓN: Uno de los juegos de lucha libre más completos, vistosos y entretenidos de PS2.**

Varios

Aquí encontrarás los juegos de los más variopintos temas: composición musical, arcades de pistola, baile... Un rinconcito especial para las más curiosas rarezas de PS2.

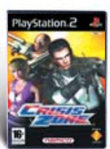
Este mes recomendamos...

(=) **1. EyeToy Play 2**
■ La cámara EyeToy sigue dando que hablar.

(N) **2. EyeToy Monkey Mania**
■ 50 pruebas para hacer el mono con la cámara.

(↓) **3. SingStar Party**
■ 30 nuevas canciones para este karaoke.

Crisis Zone
Namco | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Otro arcade de pistola de la serie *Time Crisis* que tiene en su frenético y divertido desarrollo su gran baza. Largo, vibrante y técnicamente espectacular.

8 **VALORACIÓN: Si te gustan los arcades de pistola, por fin tienes otro a la altura de tu G-Con 2.**

Dancing Stage Fever
Konami | 44,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



El juego de baile por excelencia. Demuestra tu ritmo y habilidad pulsando los botones correctos al son de la música. Si tienes alfombrilla, alucinarás.



7 **VALORACIÓN: Ideal si quieres echarte unas risas con los amigos, y más si tienes alfombra de baile.**

EyeToy Monkey Mania
Sony | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Toda la locura de los monos de *Ape Escape* en la friolera de 50 minijuegos divertidísimos para la cámara EyeToy. Es el juego de EyeToy con más pruebas.

8 **VALORACIÓN: Gracias a sus 50 pruebas y al humor de los monos, es uno de los mejores *EyeToy*.**

EyeToy: Play + Cámara
Sony | 39,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Gracias a la cámara que incluye, podrás jugar un total de doce minijuegos usando tu propio cuerpo en lugar de un pad. Diversión garantizada.

8 **VALORACIÓN: Si quieres algo nuevo, fresco y divertido, tienes que probarlo. Te va a encantar.**

EyeToy Play 2
Sony | 39,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



La segunda generación de EyeToy nos trae 12 minijuegos más complejos y divertidos en los que el protagonista eres tú. Ideal para jugar en compañía.

9 **VALORACIÓN: Más "madera" para el EyeToy. Si te gustó el primero, no te lo puedes perder.**

Sega Superstars + Cámara
Sega/Atari | 64,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Doce divertidísimos e imaginativos minijuegos para la cámara EyeToy con el sabor de los mejores clásicos de Sega: *Sonic, Space Channel 5, Virtua Fighter...*

9 **VALORACIÓN: Por originalidad y diversión, uno de los mejores juegos que hay para EyeToy.**

SingStar + 2 micrófonos
Sony | 59,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años



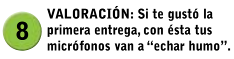
30 canciones de todos los géneros, dos micrófonos y un juego que no sólo te invita a emular a tus artistas favoritos, sino que además puntúa tu actuación.

9 **VALORACIÓN: Un juego ideal para las reuniones, fans de la música y cantantes en potencia.**

SingStar Party + 2 micrófonos
Sony | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +18 años



La segunda entrega de este divertido karaoke esconde nuevos retos para nuestros micrófonos. La selección de canciones es comercial y "muy española".



8 **VALORACIÓN: Si te gustó la primera entrega, con ésta tus micrófonos van a "echar humo".**

Trucos A-Z

Aquí tenéis, ordenados por orden alfabético, los mejores trucos para una larga lista de juegos. Buscad bien, que seguro que encontráis el truco que estáis buscando.

[C]

CALL OF DUTY FINEST HOUR

- **Todos los niveles:** Conecta un segundo mando en la consola y, en la pantalla de selección de nivel, mantén "↑" pulsado en el segundo mando mientras en el primero introduces: **Start, Select, Select, ■.**
- **Munición infinita:** Pausa el juego y pulsa: **R1, ●, L1, ■, ●, R1, →, →, ●, →.**

CATWOMAN

- **Más imágenes de "Galería":** Ve a Opciones, luego a Cómics e introduce el código 1940 en la pantalla de la caja fuertes.

CONFLICT VIETNAM

- **Activar el modo Trucos:** En el menú principal pulsa: **L1, R1, L1, R1, ■, ▲, ●, ▲, ■, ●.**

[D]

DRIV3R

Introduce los siguientes códigos en el menú principal. Oirás un sonido.

- **Todos los vehículos:** **L1, L1, ■, ●, L1, R1, ●.**
- **Todas las misiones:** **L1, R1, L1, L2, ■, ■, ●.**
- **Todas las armas:** **R1, L2, ■, ●, R1, R2, L2.**
- **Invencible (no funciona en el modo Historia):** **■, ■, L1, R1, L2, R2, R2.**

DEF JAM: FIGHT FOR NEW YORK

- **Puntos de recompensa:** Ve al menú de trucos dentro de "Extras" e introduce estos códigos:
  - 100 puntos: GETSTUFF
  - 100 puntos: DUCKETS
  - 100 puntos: CROOKLYN
  - 100 puntos: THESOURCE
  - 100 puntos: NEWJACK
- **Desbloquear canciones:** En el mismo menú de trucos, introduce estos códigos:
  - Bust (Outkast): BIGBOI
  - Chopshop (Baxter): CHOPPER
  - Comp (Comp): CHOCOCITY
  - Dragon House (Chiang): AKIRA
  - Get it Now (Bless): PLATINUMB
  - Afterhours (Nyne): LOYALTY
  - Koto (Chiang): GHOSTSHELL
  - Lil' Bro (Ricbyobyche): GONBETRUBL
  - Man Up (Sticky Fingaz): KIRKJONES
  - Move (Public Enemy): RESPECT
  - Original Gangster (Ice T): POWER
  - Sieze the day (Bless): SIEZE
  - Take a look at my life (Fat Joe): CARTAGENA
  - Anything Goes (CNN): MILITAIN

DRAGON BALL Z BUDOKAI 3

- **Bolas de Dragón ocultas:** En el modo "Universo Dragón" hay siete bolas de dragón ocultas. Si las juntas podrás pedirle un deseo al dragón mágico. Podrás encontrar 2 en la saga de los Sayanos, otras dos en Namek, 2 más en la saga de Célula y la última en la saga de Buu. Recorre todo el mapeado y fíjate en los lugares donde aparezca una interrogación al sobrevolarlos. A veces tendrás que vencer a algún enemigo para lograrlas.

[E]

EL ESPANTATIBURONES

- **Sustituir todas las perlas con monedas del rey Pez:** En cualquier nivel donde puedas obtener perlas, pulsa **Select** para mostrar la guía de controles, mantén **L1** y pulsa: ●, ✖, ●, ●, ●, ✖, ●, ●.

ESPN NBA 2K5

- **Desbloquear todos los ítems del modo 24/7:** Entra en este modo y crea un jugador. Elige como nombre "RAY" y como apellido "GRAHAM".

ESPN NHL 2K5

- **Desbloquear todo:** Crea un nuevo perfil en la opción "Skybox" e introduce el código "LuvLeafs" como nombre.

[F]

FIGHT NIGHT 2004

En el menú principal ilumina "Jugar ahora" y pulsa estos códigos:

- **Todos los escenarios:** ←, ←, ←, →, →, →, ←, →, →.
- **Luchadores enanos:** ←, →, ←, →, ←.
- **Cabezones:** ←, →, ←, →, ←, →, ←.

FLATOUT

Crea un nuevo perfil de jugador e introduce estos nombres:

- **Un montón de dinero:** GIVECASH
- **Desbloquear todo:** GIVEALL

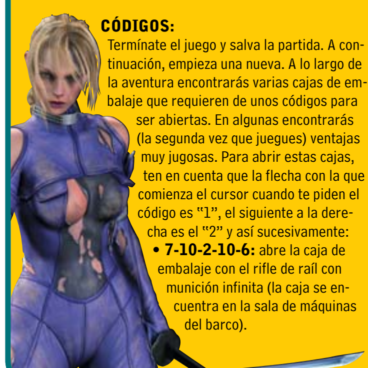
FORMULA ONE 2004

- **Desbloquear coches:**
  - Jordan 191: termina el modo Arcade en primer lugar.
  - Lotus 72E: gana el Campeonato de Simulación.
  - Williams FW14B: gana una carrera en el modo Arcade.

FUTURE TACTICS

- **Saltar de nivel:** En la pantalla "Modo Historia" pulsa: **L1, ■, R1, R1, R2, ■, L1, R1, R2.**
- **Cabezas grandes:** Durante el juego pulsa: ↑, ←, ↓, ←, ↓, ↑, ↑, ←.

DEATH BY DEGREES



CÓDIGOS: Termínate el juego y salva la partida. A continuación, empieza una nueva. A lo largo de la aventura encontrarás varias cajas de embalaje que requieren de unos códigos para ser abiertas. En algunas encontrarás (la segunda vez que juegues) ventajas muy jugosas. Para abrir estas cajas, ten en cuenta que la flecha con la que comienza el cursor cuando te piden el código es "1", el siguiente a la derecha es el "2" y así sucesivamente.

- **7-10-2-10-6:** abre la caja de embalaje con el rifle de raíl con munición infinita (la caja se encuentra en la sala de máquinas del barco).
- **2-9-1:** abre la caja con la metralleta con munición infinita (la caja se encuentra en las dependencias del Dr. Boskonovich).
- **4-1-6-2:** abre la caja con el arma de la maleta con munición infinita (la caja se encuentra en la parte trasera del helipuerto del barco).



DEVIL MAY CRY 3

- **Desbloquear todos los modos, trajes y Galería:** En el menú de inicio, mantén pulsados **L1**, **L2**, **R1** y **R2** y rota el stick analógico izquierdo hasta que oigas "Devil May Cry".

[G]

GODZILLA SAVE THE EARTH

- **Desbloquear personajes:** Para desbloquear al Godzilla del espacio, a King Gidorah y Jet Jagaur, supera el juego dos veces con Megalon y con el Godzilla de los 90 o del 2000.
- **Desbloquear película del final del juego:** Supera el juego una vez con la dificultad "Hard".

GRADIUS V

Puedes usar un truco por cada nivel completado. No funcionan en el modo "Score Attack".

- **Poder de disparo doble:** ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, L2, R2.
- **Añadir poder de láser:** ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, L1, R1.

GTA SAN ANDREAS

Introduce cualquiera de estos trucos durante el juego sin pausar. Para desactivarlos, vuelve a introducirlos. Si lo haces bien te lo indicarán en pantalla con un mensaje.

- **250.000 dólares, 100% de salud y 100% de blindaje:** R1, R2, L1, ✖, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
- **Tráfico agresivo:** R2, ●, R1, L2, ←, R1, L1, R2, L2.
- **Los coches flotan en el agua:** →, R2, ●, R1, L2, ■, R1, R2.
- **Suicidarse:** →, L2, ↓, R1, ←, ←, R1, L1, L2, L1.
- **Todos los coches saltan:** R2, L2, R1, L1, L2, R2, ■, ▲, ●, ▲, L2, L1.
- **Acelerar el tiempo:** ●, ●, L1, ■, L1, ■, ■, ■, L1, ▲, ●, ▲.
- **Coches más rápidos:** →, R1, ↑, L2, L2, ←, R1, L1, R1, R1.
- **Coches voladores:** R2, ●, ↑, L1, →, R1, →, ↑, ■, ▲.
- **Bajar el nivel de búsqueda:** R1, R1, ●, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.
- **Los peatones te atacan (no puede desactivarse):** ↓, ↑, ↑, ↑, ✖, R2, R1, L2, L2.
- **Los peatones se desmandan (no puede desactivarse):** ↓, ←, ↑, ←, ✖, R2, R1, L2, L1.
- **Los peatones van armados:** R2, R1, ✖, ▲, ✖, ▲, ↑, ↓.
- **Conducción perfecta:** ▲, R1, R1, ←, R1, L1, R2, L1.
- **Coches negros:** ●, L2, ↑, R1, ←, ✖, R1, L1, ←, ●.
- **Coches rosas:** ●, L1, ↓, L2, ←, ✖, R1, L1, →, ●.
- **Siempre lloviendo:** R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ●.
- **Cielo nublado:** R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ■.
- **Siempre hace sol:** R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ✖.
- **Subir el nivel de búsqueda:** R1, R1, ●, R2, →, ←, →, ←, →, ←.
- **Aumentar respeto:** R1, R2, L1, ✖, ←, →, ↓, ↑.
- **Juego más lento:** ▲, ↑, →, ↓, ■, R2, R1.
- **Hotring Racer #101:** R1, ●, R2, →, L1, L2, ✖, ✖, ■, R1.
- **Conseguir un tanque:** ●, ●, L1, ●, ●, ●, L1, L2, R1, ▲, ●, ▲.
- **Coche elástico:** R2, ↑, L2, ←, ←, R1, L1, ●, →.
- **Coche de golf:** ●, L1, ↑, R1, L2, ✖, R1, L1, ●, ✖.
- **Coche Hotring Racer:** R2, L1, ●, →, ↑, ●, R2.
- **Conseguir una ranchera:** ↑, →, →, L1, →, ↑, ■, L2.
- **Coche Hotring Romero:** ↓, R2, ↓, R1, L2, ←, R1, L1, ←, →.
- **Camión de la basura:** ●, R1, ●, R1, ←, ←, R1, L1, ●, →.
- **Desbloquear conjunto de armas 1 (Bate, pistola, escopeta, mini SMG, AK 47, lanzacohetes, cócteles Molotov, spray, puño americano):** R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
- **Desbloquear conjunto de armas 2 (cuchillo, pistola, recortada, Tec 9, rifle de francotirador, lanzallamas, granadas, extintor de incendios):** R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ←.
- **Desbloquear conjunto de armas 3 (motosierra, pistola con silenciador, rifle de combate, M4, Bazooka, explosivo plástico):** R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ↓.
- **Jugar al baloncesto:** En tu vecindario, busca la casa de Sweet y ve a su izquierda. Allí verás una cancha de baloncesto, entra en ella. Coge la pelota y sigue las instrucciones que te darán para echarte unas canastas.
- **Dinero fácil limpiando el vecindario:** Cada vez que "despaches" a un vendedor de drogas recibirás 2000 dólares. Los reconocerás porque visten chaqueta negra o sudadera blanca con capucha y están esperando en la calle a que la gente se pare a hablar con ellos.

[K]

KILLZONE

- **Desbloquear todos los niveles y personajes:** Empieza una partida nueva e introduce el nombre "Shooterman" en tu perfil de personaje. Recuerda que la "S" tiene que estar en mayúsculas. Ahora podrás elegir nivel y personaje.

[L]

LA GRAN EVASIÓN

Pulsa en el menú principal:

- **Seleccionar nivel:** ■, L2, ■, R2, ●, R1, ●, L1, L2, R2, ●, ■.
- **Munición infinita:** ■, ●, L2, R1, R2, L1, ●, ■, L1, R1, L1, R1.

LOS INCREÍBLES

Pausa el juego e introduce estos códigos en el apartado "Trucos". Algunos son específicos de algunos niveles y otros tienen una duración limitada:

- **Super puñetazo y estela difusa:** KRONOS
- **Lasers en los ojos:** GAZERBEAM
- **Incredipoder ilimitado para Elastigirl:** FLEXIBLE
- **Incredipoder ilimitado para Mr. Increíble:** SHOWTIME
- **Destruye todo alrededor:** SMARTBOMB
- **Acelerar el juego:** SASSMODE
- **Recuperar el 25% de salud:** UUDDLRLRBAS
- **Dejar pisadas de fuego:** ATHLETESFOOT



GRAN TURISMO 4

- **Transferir ficheros de GT3:**
Si tienes una partida salvada de *Gran Turismo 3*, puedes importar el dinero y las licencias obtenidas en el juego a *GT4*. Eso sí, puedes transferir cualificaciones de licencias, pero no recibirás los ítems que se desbloquean al obtener esas mismas licencias en *GT4*. Y en cuanto al dinero, puedes transferir hasta 100.000 dólares, y sólo una vez.

- **Cabezones:** EINSTEINIUM
- **Cabezas pequeñas:** DEVOLVE
- **Ver la secuencia de los créditos:** YOURNAMEINLIGHTS
- **Dash no se hace daño al chocar:** GILGENDASH
- **Hacer el juego un 20% más fácil:** BOAPLACE
- **Estela de fuego:** ATHLETESFOOT
- **Iconos de salud más a menudo:** TONYLOAF
- **La salud no baja (temporalmente):** PINKSLIP
- **Ver la secuencia inicial:** HI
- **Seleccionar nivel:** SPRINGBREAK
- **Incredipoder de supervelocidad mientras corres:** DANIELTHEFLASH
- **Incredipoder infinito para Dash temporal:** DASHLIKES

LOS SIMS TOMAN LA CALLE

Pausa el juego e introduce estas combinaciones. Si lo haces bien oirás a tu Sim satisfecho. Si no funcionan, prueba a meterlos sin tener el juego pausado. Algunos son "durillos de pelar" a la hora de introducirlos, pero funcionan todos.

- **Activar trucos:**
En primer lugar tienes que meter este truco o los demás no funcionarán. Introduce:
R2, **L1**, **R1**, **L2**, ←, ●. Fuera de la casa aparecerá un gnomo: significa que puedes meter más trucos.
- **Todos los objetos:**
Introduce esta combinación:
L2, **R2**, ↑, ▲, **L3**.
- **Rellenar motivos de tu Sim:**
Pulsa: **L2**, **R1**, ←, ●, ↑.
Dirígete a la figura del gnomo y, pulsando sobre ella, te darán la opción de rellenar al máximo los motivos de tu Sim.
- **Más dinero:**
Pulsa: **L1**, **R2**, →, ■, **L3**. Ve a la figura del gnomo y, pulsando sobre ella, elige la opción "Dame Pasta". Conseguirás 10000 simoleones.
- **Todas las opciones sociales:**
L1, **R1**, ↓, ✖, **L3**, **R3**.

LOS URBZ SIMS EN LA CIUDAD

Durante el juego introduce estas combinaciones, aunque primero tienes que desbloquear al gnomo del primer truco.

Tienes que tener en cuenta que, si no lo haces de esta manera, el resto de los trucos no estarán disponibles.

- **Desbloquear al gnomo tramposo:**
● + L1 + L2 + R2 + R1.
- **Adquirir habilidad:**
L1 + R2 + → + ■ + L3.
- **Físico al máximo:**
L1 + R1 + ↓ + ✖ + L3.
- **Mente al máximo:**
L1 + R1 + ✖ + ● + ↑.
- **Arte al máximo:**
L3 + R3 + R1 + R2 + ●.
- **Poder social:**
▲ + R2 + L1 + ✖ + ■.

[M]

MADDEN NFL 2005

- **Cartas de jugadores:**
Selecciona "Mi Madden" desde el menú principal, después la opción "Cartas Madden" y elige por último "Códigos Madden". Introduce este código para desbloquear la carta de oro de TJ Duckett: P67E1I.

MANAGER DE LIGA 2004

- **Truco maestro:**
Introduce la palabra LMA2004A en la sección "Introduce tu nombre" cuando empieces una partida. Después, ve a "Códigos Bonus" dentro de "Opciones". Allí podrás activar o desactivar este truco.

MANHUNT

- **Trucos salvajes:**
Consigue 3 estrellas en cada nivel para desbloquear un diseño del desarrollo del juego. Como extra, consigue un rango de 5 estrellas y cada imagen desbloqueada mostrará la mitad de un código. Combina ambos códigos para conseguir el truco. Introduce los códigos en el menú principal.
- **Regeneración:**
R2, →, ●, **R2**, **L2**, ↓, ●, ←.
- **Equipación completa:**
R1, **R2**, **L1**, **L2**, ↓, ↑, ←, ↑.
- **Superpuñetazo:**
L1, ▲, ▲, ▲, ●, ●, ●, **R1**.
- **Correr siempre:**
R2, **R2**, **L1**, **R2**, ←, →, ←, →.
- **Silencioso:**
R1, **L1**, **R1**, **L1**, →, ←, ←, ←.
- **Invisible:** ■, ■, ■, ↓, ■, ↓, ●, ↑.
- **Cazadores con voces de helio:**
R1, **R1**, ▲, ●, ■, **L2**, **L1**, ↓.
- **Piel de mono:**
■, ■, **R2**, ↓, ▲, ■, ●, ↓.
- **Piel de cerdito:**
↑, ↓, ←, ←, **R1**, **R2**, **L1**, **L1**.
- **Piel de conejo:**
←, **R1**, **R1**, ▲, **R1**, **R1**, ■, **L1**.

MAX PAYNE 2

- **Niveles y modos de juego:**
Durante el juego, pulsa:
■, ■, ■, ✖, ←, →, ←, →,
■, ■, ■, ✖, ←, →, ←, →.
Comienza una partida nueva.

MERCENARIOS

Estos códigos tienen que introducirse en el modo PDA FACTIONS, pero no funcionarán hasta que hayas encontrado la cantidad suficiente de Tesoros Nacionales/Proyectos.

- **As de diamantes:**
←, ←, →, →, ↓, ↓, ↑, ↑.
- **Todos los ítems de la tienda del mercader:**
↓, ↓, ↓, ↓, ↑, ←, →, →.
- **Skin de Bufford:**
←, ←, →, →, ↑, ↓, ↓, ↓.
- **Skin del doctor:**
←, ←, →, →, ↓, ↑, ↓, ↓.
- **1.000.000$:**
→, ↓, ←, ↑, ↑, ←, ↓, →.
- **Skin de Han Solo:** ←,
←, →, →, ↑, ↓, ↑, ↑.
- **Munición infinita:**
→, ←, →, →, ←, →, ←, ←.
- **Salud infinita:**
↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →.
- **Skin de Josef:**
←, ←, →, →, ↓, ↑, ↑, ↑.
- **NK Elite:**
←, ←, →, →, ↓, ↓, ↓, ↑.
- **Jugar con una carta de corazones:** , ←, →, →, ↑, ↓, ↓, ↑.
- **Jugar con Deck, del escuadrón 52:** ←, ←, →, →, ↓, ↑, ↑, ↓.
- **Jugar con Indiana Jones:**
←, ←, →, →, ↑, ↑, ↓, ↓.
- **Jugar con un heavy mafioso:**
←, ←, →, →, ↓, ↑, ↓, ↑.
- **Jugar con Peng:**
←, ←, →, →, ↑, ↓, ↓, ←.
- **Jugar con un prisionero:**
←, ←, →, →, ↓, ↓, ↓, ↓.

MISSION: IMPOSSIBLE OPERATION SURMA

- **Abrir todos los niveles:**
Selecciona "Perfiles", ilumina el de Jasmine Curry y pulsa:
L1+**R1**+ ▲ + ●.

[N]

NANO BREAKER

- **Desbloquear minijuego:**
Durante el juego pulsa ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ✖, ● para desbloquear en la parte superior derecha de la pantalla un juego clásico. Eso sí, mientras lo juegas (usando la cruceta o el stick y la ✖ para disparar), tu personaje seguirá moviéndose en pantalla, así que hazlo cuando no haya malos cerca.

NBA BALLERS

Introduce cualquiera estos passwords en la pantalla "Phrase-ology":

JUGADORES:

- zo: Alonzo Mourning.
- rising sun: Amare Stoudamire.
- Stylin & Profilin: Baron Davis.
- 24 seconds: Chris Webber.
- clyde the glide: Clyde Drexler.
- in the paint: Dikembe Mutumbo.
- dunk fest: Dominique Wilkins.
- court vision: John Stockton.
- one on one: Julius Erving.
- special delivery: Karl Malone.
- holla back: Kevin McHale.
- Hoosier: Larry Bird.
- Spree: Latrell Sprewell.
- king james: Lebron James.
- laker legends: Magic Johnson.
- playmaker: Scottie Pippen.
- hair canada: Steve Nash.
- make it take it: Tim Duncan.
- center of attention: Yao Ming
- wilt the stilt: Wilt Chamberlain.
- prep school: Yao Ming graduado.

EXTRAS:

- diesel rules the paint: uniforme alternativo de Shaq.
- juice house: película especial 1.
- nba showtime: película especial 2.

Si estáis atascados en algún juego podéis pedirnos trucos o consejos escribiendo una carta a la dirección de la revista indicando en el sobre **"S.O.S. Trucos": Hobby Press. Play2Manía. C/Los Vascos nº 17, 2ª Planta. 28040 Madrid.** También podéis mandar vuestras consultas a través del correo electrónico, enviando vuestros mensajes a: **playmania.trucos@hobbypress.es.**

☐ Un guitón oculto en Ratchet & Clank 2

Hola amigos de Play2Manía. Tengo el juego *Ratchet & Clank 2* y quiero acabármelo al 100% antes de pasar a la tercera parte. Pero se me resiste un guitón de Platino en la batalla de naves de Gorn. ¿Qué tengo que hacer?

✉Silvia Árabe (e-mail)

Pues lo que tienes que hacer es llegar al cuarto desafío y volar a través de 53 anillos para que el guitón aparezca en la meta.

☐ Super Buu y Pequeño Buu en Dragon Ball Z Budokai 2

Hola playmaníacos. Me gustaría que me dijérais cómo se desbloquean dos personajes del *Dragon Ball Z Budokai 2*, Súper Buu y Pequeño Buu. Gracias.

✉José Luis (e-mail)

Para desbloquear a estos personajes debes conseguir 2.400 kili en la Nave de Babidí.

☐ Un punto de habilidad en Ratchet & Clank 3

Hola Playmaníacos. Tengo el *Ratchet & Clank 3* y estoy buscando el punto de habilidad ubicado en el escondite de Qwark, ese en el que te indican ¡golpea al bicho! ¿Me podéis decir dónde está ese bicho y qué hay que hacer con él?

✉David Martín Sevillano (e-mail)

Avanza por el nivel hasta un pequeño río con dos bloques de hielo. Salta por ellos hasta llegar a otra zona y ve a la parte derecha de esta área. Verás una pequeña brecha en el muro. Salta por ella para alcanzar la parte elevada de la zona. Arriba verás un hombre de nieve. Este es el "bicho" al que debes golpear, así que destrúyelo y conseguirás el punto de habilidad. Para encontrarle fácilmente, hazte con el Map-O-Matic.

☐ Una bomba oculta en Metal Gear Solid 2

Hola amigos. Estoy atascado en el *Metal Gear Solid 2*. No encuentro la última bomba de las distribuidas por el complejo. Ya he congelado todas las demás.

✉Martín Bollo (e-mail)

En cuanto encuentres el sensor B y una vez comience la cuenta atrás, dirígete al Strut A y atravesar las zonas Pump Room y Roof. Desde allí coge el ascensor hasta el Deep Sea Dock. Usa el sensor B y, gracias al sonido, detectarás la bomba debajo del mini-submarino.

☐ Contra Efrey en Final Fantasy X

Hola playmaníacos. Siguiendo vuestro consejo, me he comprado en Platinum el *Final Fantasy X* y he avanzado mucho, pero hay un monstruo al que no puedo derrotar. Se llama Efrey y es una especie de dragón. ¿Me podéis ayudar?

✉Ana Herrera (e-mail)

Para acabar con este bicho, lo mejor es que empieces usando la habilidad Freno de Tidus, ya que Efrey es inmune a todos los elementos y a todos los Estados Alterados. En turnos sucesivos, usa Prisa sobre Tidus y Rikku para disponer más veces del Comando Extra y hablar con Cid. Siempre que el turno de Tidus o Rikku sea anterior al de Cid, usa Extra para que Cid hable con el piloto y se aleje del dragón. Si te mantienes lejos de la criatura, la próxima vez que uses comando Extra la nave disparará unos demoledores misiles. Para curarte, utiliza a Rikku y los remedios Albhed. Tras debilitar bastante a Efrey, acércate para luchar cuerpo a cuerpo. El Dragón comenzará a usar su peligroso Aliento Tóxico. Usa los especiales Rompemagia y Rompebrazo de Auron para debilitar sus ataques, y los remedios Albhed para curarte y ataca con Tidus.

☐ Contra Valefor en Final Fantasy X-2

Hola Play2Manía. ¿Me podéis ayudar en el combate contra Yojimbo del juego Final *Fantasy X-2*? Es en el capítulo 3 del juego. Gracias.

✉Alicia Luango (Madrid)

Antes de nada, roba el Brazal de poder. Un efectivo ataque es la Habilidad Embestir de la Vestisfera Berseker. También son efectivos los ataques de una Pistolera o una Guerrera. Para defenderte y curarte puedes recurrir a la Vestisfera de Maga Blanca que tengas más evolucionada. Pero la clave es contrarrestar sus ataques: el Ataque Tres Dagas es venenoso, así que colócate los accesorios contra el veneno. Y cuando veas que va a utilizar Ultraesgrima, empieza a lanzar pociones de vida a todas las chicas y utiliza Cura ++ en todo el equipo. Y antes de afrontar el combate intenta, por lo menos, tener un nivel 42.

RUMBLE ROSES





- **Desbloquear el modo Galería:** Gana el título con cualquier personaje.
- **Desbloquear el modo Galería de Playa:** Defiende el título con cualquier personaje y gana, claro.
- **Desbloquear a Lady X y Lady X Substance:** Termina el juego con todos los personajes, incluidos sus alter-egos, para desbloquear a esta nueva luchadora y su alter-ego. Sólo podrás jugar con ellas en el modo Exhibición.
- **Entrevistas con las chicas:** Elige a una chica para verla en la Galería. Después no toques ningún botón ni elijas nada durante un minuto más o menos. Al rato, mientras la chica sigue ejercitándose, la pantalla cambiará y empezarás a ver preguntas formuladas a la luchadora por un entrevistador.
- **Limpiar la pantalla de pausa:** Pausa el juego durante un combate y pulsa Select. El menú de Pausa desaparecerá, dejando la imagen limpia.

DESBLOQUEAR ALTER-EGOS:

- **Becky:** Supera el modo Historia con Candy Cane.
- **Dr. Cutter:** Supera el modo Historia con Anesthesia.
- **Judgment:** supera el modo Historia con Bloody Shadow.
- **Killer Khan:** supera el modo Historia con Aigle.
- **Mistress Spencer:** supera el modo Historia con Miss Spencer.
- **Noble Rose:** supera el modo Historia con Evil Rose.
- **Rowdy Reiko:** supera el modo Historia con Reiko Hinomoto.
- **Sgt. Clemets:** supera el modo Historia con Dixie Clemets.
- **Showbiz:** supera el modo Historia con Aisha.
- **The BBD:** supera el modo Historia con Makoto Aihara.

- dub deuce: zapatillas especiales 1.
- nba ballers true playa: desbloquear a todos los jugadores.
- euro crib: la casa de Kobe Bryant.
- nice yacht: yate de Scottie Pippen.
- nba Ballers Rules: película secreta 3.
- lost ya shoes: zapatillas secretas 3.

NBA LIVE 2005

Introdúcelos en la pantalla de códigos, opción "NBA Live":

- **50.000 puntos:** YISS55CZ0E
- **Zapatillas:** FHM389HU80
- **Huarache 2K4:** VNBA60230T
- **Nike Air infinito:** XVLJD9895V
- **Zoom Generation:** 234SDJF9W4
- **Nike Bg:** 0984ADF90P
- **Elite Shox:** 2388HDFCBJ

NFL STREET

Introduce estos códigos como si fueran el nombre de tu jugador:

- **AE3278:** Equipo All-Star AFC East.
- **AN3278:** Equipo All-Star AFC North.
- **AS6884:** Equipo All-Star AFC South.
- **AW9378:** Equipo All-Star AFC West.
- **NE3278:** Equipo All-Star NFC East.
- **NN6789:** All-Star NFC North.
- **NS9378:** Equipo All-Star NFC South.
- **NW9378:** All-Star NFC West.

NFL STREET 2

Crea un perfil de jugador y luego ve a la sección de trucos para introducir estos. Recuerda introducir las letras que indicamos en mayúsculas.

- **Nunca se te cae la pelota:** GlueHands.
- **Sin First Downs:** NoChains
- **Desbloquear equipos:** NFC West All Stars: ENASFSCT; NFC South All Stars: SNOFUCTH; NFC East All Stars: NNOFRCTH; AFC West All Stars: WAEFSCT; AFC South All Stars: SAOFUCTH; AFC East All Stars: EAASFSCT; AFC North All Stars: NAOFRCTH

[O]

OUTLAW GOLF 2

- **Aumentar la "pechonalidad" de las participantes:** Durante el juego, mantén L1 e introduce esta combinación: ▲, ↑, ↑, ▲, ●, ↑. Sólo se puede meter una vez, si lo haces de nuevo lo desactivarás.

[P]

PSI OPS

En el menú principal, ilumina la opción "Contenido Extra" y pulsa **R1** para sacar el teclado. Después introduce cualquiera de estos códigos en función del truco que quieras activar:

- **Todos los poderes:** 537893.
- **Super PSI:** 456456.
- **A prueba de balas:** 548975.
- **Munición infinita:** 978945.
- **Sin cabeza:** 987978.
- **Misiones extra:**
  - Up And Over: 020615.
  - Pitfall: 05120926.
  - TK Alley: 090702.
  - Gear Gauntlet: 154684.
  - Bottomless Pit: 154897.
  - Tip The Idol: 428584.
  - Gnomotron: 456878.
  - Psi Pool: 565485.
  - Bouncy Bouncy: 568789.
  - Aura Pool: 659785.
  - Panic Room: 76635766.
  - Gasoline: 9442662.
  - Stop Lights: 945678.
- **Modos de juego:**
  - Modo Arcade: 05051979.
  - Modo Cooperativo: 07041979.
  - Modo Oscuro: 465486.
  - Modo Supervivencia: 7734206.

[R]

RATCHET & CLANK 3

- **Puntos de habilidad:** Según obtengas puntos de habilidad en el juego, podrás luego canjearlos por pequeños trucos, como conseguir otros trajes.
- **Cabezas grandes para Ratchet y Clank:** 5 puntos.
- **Congelar el tiempo:** cámara lenta mientras se seleccionamos armas: 10 puntos.
- **Agente secreto Clank:** el simpático robot llevará su smoking de agente secreto: 15 puntos.
- **Enemigos cabezones:** 20 puntos.
- **Naves convertidas en patos:** todas las naves que veamos volando serán a partir de ahora patos: 25 puntos.
- **Universo invertido:** gira la pantalla horizontalmente: 30 puntos.
- **Llevar una lanza láser:** Pausa el juego y pulsa: ●, ■, ●, ■, ↑, ↓, ←, ←.

RESIDENT EVIL OUTBREAK

PERSONAJES EXTRAS:

Para desbloquear los personajes extras completa los siguientes requisitos y cómpralos entrando en la pantalla de colección.

- Peter: supera "Decisions, Decisions" en modo Difícil.
- Greg: supera "Decisions, Decisions" en modo Muy Difícil.
- Fireman: supera el escenario "Hellfire".
- Frank: supera "Decisions, Decisions" con George.
- Monica: supera "Below Freezing Point" con Yoko.
- Yoko D: supera "Outbreak" con Yoko.
- Bob: supera "Outbreak" con Mark.
- Will: supera "Outbreak" en modo Muy Difícil.
- **Desbloquear modo Difícil:** Supera todos los escenarios una vez.
- **Desbloquear modo de juego "Muy Difícil":** Supera todos los escenarios con el modo Difícil activado.
- **Munición Infinita:** Para comprar munición infinita en la tienda, tienes que conseguir un 100% en todos los escenarios.

ROBOTECH: INVASION

Ve al menú "Options" y luego a "Extras" para introducir estos trucos. Pulsa primero R1 para poner el teclado en mayúsculas o no funcionarán.

- **Desbloquear a Scott Bernards Cyclone (Multijugador):** LTNTCMDR
- **Desbloquear a Rook Bartleys Cyclone (Multijugador):** BLUEANGLS
- **Desbloquear a Lancers Cyclone (Multijugador):** YLLWFLLW
- **Desbloquear a Rands Cyclone (Multijugador):** KIDGLOVES
- **Invencible (1 jugador):** SUPERCYC
- **Munición infinita (1 jugador):** TRGRHPY
- **Desbloquear todos los niveles (1 jugador):** RECLAMATION
- **Un disparo mata (1 jugador):** DUSTYAYRES

[S]

SECOND SIGHT

- **Mini-juego X-Space:**
  En el nivel 6, utiliza el disco de ordenador que encuentras en un PC para jugar al mini juego X-Space.
- **Mini-juego Earth Impact:**
  En el nivel 8, en la sala de juegos.
- **Chat Online:**
  En el nivel 3, ve al PC donde eliminaste al guardia de seguridad al salir del ascensor. Allí, abre la aplicación Front Desk que hay en el escritorio. Selecciona HyperChat y verás con quien hablaba el guardia.

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

- **Munición infinita:**
  En el menú con las opciones de "Continue" y "New Game", pulsa: ↑, →, ↓, ←, ↑, →, ↓, ←, **L1**, **R1**.
- **Todas los niveles de acción:**
  En el menú con las opciones de "Continue" y "New Game", pulsa: ↑, ↓, ←, →, **L1**, **R1**, **L1**, **R1**.
- **Cabezas grandes:**
  En el menú con las opciones de "Continue" y "New Game", pulsa: →, ↑, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, **L1**, **R1**, **L1**, **R1**.

SLY 2: LADRONES DE GUANTE BLANCO

- **Coger el gadget de Tom:**
  Pausa el juego durante una partida y pulsa: ←, ←, ↓, →, ←, →.
- **Acelerar tiempo:**
  Pulsa Start y pulsa: ↓, ↓, ↑, ↓, →, ←. Después, esta opción estará disponible cuando pulses Select.
- **Coger gadgets de la caja fuerte:**
  - Después de conseguir todas las Botellas del Episodio 1, introduce el código 231 en la caja fuerte de la misión "Bug Dimitri's Office" para hacerte con el nuevo gadget.
  - Después de conseguir todas las Botellas del Episodio 2, introduce el código 857 en la caja fuerte de la misión "Boardroom Brawl".
  - Después de conseguir todas las Botellas del Episodio 3, introduce el código 386 en la caja fuerte de la misión "Water Bug Run" para hacerte con el gadget.
  - Después de conseguir todas las Botellas del Episodio 4, introduce el código 248 en la caja fuerte de la misión "Train Hack" para hacerte con él.
  - Después de conseguir todas las Botellas del Episodio 5, introduce el código 969 en la caja fuerte de la misión "Stealing Voices" para hacerte con el gadget "Rage Bomb".
  - Después de conseguir todas las Botellas del Episodio 6, introduce el código 129 en la caja fuerte de la misión "Cabin Crimes" para hacerte con el gadget "Music Box".
  - Después de conseguir todas las Botellas del Episodio 7, introduce el código 583 en la caja fuerte de la misión "Laser Redirection" para hacerte con el gadget "Lightning Spin".
  - Después de conseguir todas las Botellas del Episodio 8, introduce el código 725 en la caja fuerte de la misión "Murray/Sly Tag" para hacerte con el gadget "Shadow Power".

SONIC MEGACOLLECTION PLUS

- **Passwords de *Blue Sphere*:**
  Introduce estos códigos en la parte inferior de la pantalla para avanzar en este juego de la colección.
  - Nivel 1: 3659 8960 3263
  - Nivel 2: 2965 3192 9023
  - Nivel 3: 3610 2354 7327
  - Nivel 4: 2921 0274 3999
  - Nivel 5: 3737 7423 1487
  - Nivel 6: 3053 9029 9071
  - Nivel 8: 3009 6111 4047
  - Nivel secreto: 2340 2318 5760
- **Desbloquear el modo Debug:**
  Toca esta música en el orden descrito en la pantalla de test de sonido: 01 09 09 04 01 00 01 08. (cuando elijas un nivel, mantén la ✖ apretada y pulsa Start).
- **Todas las esmeraldas en *Knuckles* de Sonic 2:**
  Toca esta música en el orden descrito en la pantalla de test de sonido: 01 06 07 07 07 02 01 06.
- **Elegir nivel en *Knucles* de *Sonic 2*:**
  En la pantalla del título pulsa: ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ←, →, ←, →.
- **Códigos *Ristar*:**
  En el menú de opciones ve a la opción "Password" e introduce cualquiera de estos códigos:
  XXXXXX: cancelar todos los códigos.
  MUSEUM: pelear sólo contra jefes.
  ILOVEU: seleccionar nivel.
  SUPER: modo "Super Hard".
  DOFEEL: modo "Time Attack".
  MAGURO: sonidos divertidos.
  MIEMIE: vista verdadera.
  SUPERB: dificultad muy dura.
- **Elegir nivel en *Sonic 1*:**
  En la pantalla del título pulsa: ↑, ↓, →, ←. Luego mantén ■ y pulsa **Start**.
- **Seleccionar nivel en *Sonic 3*:**
  Durante el tiempo que tarda en cargar el juego al principio, pulsa: ↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑ en el pad. Podrás seguir bajando en el menú más allá de "Competition" y llegarás a un menú de opciones.

SHADOW OF ROME



- **Desbloquear la Galería:**
  Consigue una medalla de bronce en todos los eventos normales.
- **Traje de gorila para Agrippa:**
  Completa todos los desafíos de gladiador.
- **Minijuego "La Gran Evasión":**
  Consigue un rango "de oro" en todos los eventos normales.
- **Arena laberíntica y modo Survival:**
  Consigue un rango "de plata" en todos los eventos normales.
- **Minijuego "Patito feo volador":**
  Consigue un rango "de bronce" en todos los eventos difíciles.

ARMADURAS PARA AGRIPPA:
Si consigues suficientes puntos através del juego, podrás conseguir armaduras especiales con las que empezarás en cualquier batalla en la que participes. Son estas:
- **Fortus Rex Amor:** consigue 300.000 puntos.
- **Talon Aegis:** consigue 800.000 puntos.

TRAJES Y PEINADOS ESPECIALES PARA OCTAVIANUS:
Cuando compras una cierta cantidad de objetos a los vendedores en la ciudad, obtienes objetos especiales que van a tu casa. Puedes acceder a ellos eligiéndolos desde el vestidor. Son estos:
- **Traje de camaleón:** compra todos los objetos de todos los vendedores.
- **Cabeza de zanahoria:** compra al menos 5 objetos.
- **Traje "rarito":** compra al menos 10 objetos.
- **Cabeza rara:** compra al menos 20 objetos.

- **Passwords para *Dr. Robotnik's Mean Bean Machine*:**
  En modo Escenario elige "Continue". Introduce estos códigos.

Dificultad "Normal":
- Nivel 2:Has Bean, Clear, Yellow, Yellow.
- Nivel 3: Blue, Clear, Red, Yellow.
- Nivel 4:Yellow, Blue, Clear, Purple.
- Nivel 5: Has Bean, Green, Blue, Yellow.
- Nivel 6: Green, Purple, Purple, Yellow.
- Nivel 7: Purple, Blue, Green, Has Bean.
- Nivel 8: Green, Has Bean, Clear, Yellow.
- Nivel 9: Blue, Purple, H. Bean, H. Bean.
- Nivel 10: Has Bean, Red, Yellow, Clear.
- Nivel 11: Clear, Red, Red, Blue.
- Nivel 12: Green, Green, Clear, Yellow.
- Nivel 13: Purple, Yellow, H. Bean, Clear.

Dificultad "Hard":
- Nivel 2: Green Bean, Clear Bean, Yellow Bean, Yellow Bean.
- Nivel 3: Yellow Bean, Clear Bean, Purple Bean, Clear Bean.
- Nivel 4: Blue Bean, Green Bean, Clear Bean, Blue Bean.
- Nivel 5: Red Bean, Purple Bean, Green Bean, Green Bean.
- Nivel 6: Yellow Bean, Yellow Bean, Clear Bean, Green Bean.
- Nivel 7: Purple Bean, Clear Bean,Blue Bean, Blue Bean.
- Nivel 8:Clear Bean, Yellow Bean, Has Bean, Yellow Bean.
- Nivel 9: Purple Bean, Blue Bean, Blue Bean, Green Bean.
- Nivel 10:Clear Bean, Green Bean, Red Bean, Yellow Bean.
- Nivel 11:Blue Bean, Yellow Bean, Yellow Bean, Has Bean.
- Nivel 12: Green Bean, Clear Bean, Clear Bean, Blue Bean.
- Nivel 13: Has Bean, Clear Bean, Purple Bean, Has Bean.

El sigilo en La Gran Evasión

Hola playmaníacos. Tengo el juego *La Gran Evasión* pero no puedo superar el nivel 7, no sé lo que tengo que hacer. ¿Podríais echarme una mano? Muchas gracias.

✉Miguel Olivas (e-mail)

A ver, te indicamos a grandes rasgos todos los pasos necesarios para superar el nivel: avanza hasta el fondo del bosque, evitando las linternas de los guardias, hasta una cabaña. Entra en ella en modo sigiloso (hay un guardia durmiendo) y ponte el uniforme que hay en la cama. Con los papeles a mano dirígete a la entrada del depósito (no deben verte), da la vuelta al edificio y entra por atrás. Fuerza la puerta de la verja con la ganzúa cuando no te vean. Entra por la puerta principal del almacén y coge de una mesa la llave del camión. Sube al piso superior por las escaleras de madera de la otra esquina. Coge el permiso de traslado de una de las mesas. Para evitar al soldado, usa las cajas. Baja, sal por la puerta blanca y luego abandona el recinto vallado. Ve al camión junto a los taques y ponte al volante. En el control, los guardias te pedirán los papeles: baja, enséñaselos, vuelve a subir y conduce al exterior.

Los Graffitis de GTA San Andreas

Hola amigos Playmaníacos. Quería saber para qué sirve conseguir los cien graffitis de la ciudad de Los Santos en el juego *GTA San Andreas*, y si habéis publicado una lista que indique la posición de cada uno. Muchas Gracias.

✉Fermín Maraver (A Coruña)

Lo que logras al pintar los 100 graffitis, además de aumentar el porcentaje de juego conseguido, es un "pack" de armas que aparece siempre en la casa de la madre de CJ. Y sí, publicamos la localización de estas pintadas en la primera parte de la guía del juego que regalamos con el número 71 de nuestra revista, y también en el número 33 de Play2Manía Guías & Trucos en el que se publicó la guía completa y que aún puedes encontrar en el quiosco. Si no, solicítala en nuestra web: www.hobbypress.es/atrasados.

El enemigo final de Obscure

¿Qué tal, playmaníacos? Estoy jugando contra el monstruo final de *Obscure*, pero no sé cómo matarlo. ¿Me echáis una mano?

✉Ramón Iglesias (Santander)

En un primer momento él usa dos ataques que son fáciles de esquivar si no te quedas quieto: lanza círculos de oscuridad y golpea con un tentáculo. Tu objetivo es destruir las cinco ramas que unen a la criatura al techo. Nada más empezar, usa el láser o una escopeta para destruir la rama más cercana. Verás que por el hueco entra un rayo de luz. El monstruo lanza ahora un nuevo ataque: acumula a su alrededor una enorme bola de oscuridad que unos segundos después barre la sala. Cuando lo vaya a usar, ponte bajo el rayo de luz o morirás. Tras cada uno de estos ataques, da vueltas alrededor de tu enemigo esquivando sus ataques normales y ve rompiendo las ramas, que irán dejando nuevos boquetes por los que entrará la luz. Mientras te pones debajo de ellos para evitar el ataque de oscuridad total, aprovecha para recargar y curarte (aunque debes guardar botiquines para luego). Cuando caiga el quinto tentáculo, el techo se derrumbará sobre el monstruo y tú saldrás al gimnasio. Pero el bicho saldrá al exterior y te atacará con un golpe vertical que debes esquivar corriendo, y otro horizontal que es imposible de evitar. Utiliza los botiquines para curarte y espera más o menos un minuto a que la luz acabe con tu enemigo.

Atrapado el manicomio de XIII

Hola playmaníacos. Estoy atascado en el juego *XIII*, concretamente en un manicomio. Cuando dos policías me llevan a los servicios para darme una paliza, acabo con ellos pero luego no sé salir, ya que un guardia tiene una llave, pero sólo vale para abrir una habitación que no lleva a ningún sitio. Gracias.

✉Pedro Martínez (e-mail)

En esa pequeña habitación hay una pila de cajas. Sube por ellas y llegarás a un rejilla. Rómpela y entra en el túnel. Saldrás a unos tubos exteriores que recorren la parte alta de los servicios. Ve avanzado por ellos hasta encontrar el camino que lleva a una sala de vigilancia.

Trucos de The Simpsons Hit & Run

Hola playmaníacos. Quería saber trucos para el juego *The Simpsons Hit & Run*. Muchas gracias y saludos.

✉Jonathan de la Huerta (e-mail)

Aquí tienes los mejores trucos para este gran juego. Ve a la pantalla de opciones, mantén pulsados **L1** y **R1**, e introduce estas secuencias:

- Coches más rápidos: ■, ■, ■, ■
- Coches mucho más rápidos: ▲, ▲, ▲, ▲
- Tener todos los coches: ✖, ●, ✖, ●

Dificultad "Hardest":

- Nivel 2: Blue, Blue, Green, Yellow.
- Nivel 3: Green, Yellow, Green, Clear.
- Nivel 4: Purple, Purple, Red, Has Bean.
- Nivel 5: Green, Red, Purple, Blue.
- Nivel 6: Blue, Purple, Green, Yellow.
- Niv. 7: Blue, Purple, Green, Has Bean.
- Niv. 8: Clear, Purple, Has Bean, Yellow.
- Niv. 9: Purple, Green, Has Bean, Clear.
- Niv. 10: Green, Blue, Yellow, Has Bean.
- Niv. 11: Green, Purple, Has Bean, Red.
- Nivel 12: Red, Green, Has Bean, Blue.
- Nivel 13: Red, Red, Clear, Yellow.

SPIDER-MAN 2

- **Superar el modo principal:** Este código sólo puede introducirse si tienes una Tarjeta de Memoria puesta en la consola que no tenga partidas anteriores del juego grabadas en ella. Introduce la palabra HCRAYERT como si fuera tu nombre cuando te lo piden al principio. De esta forma tendrás el 40% del juego superado, es decir, el modo principal justo hasta haber derrotado al Doctor Octopus.
Y por si fuera poco, tendrás también desbloqueados varios aumentos de habilidad, 21.000 Puntos de Héroe y algunos minijuegos abiertos, como "Exterminador de Alieníegenas", "Cazador Mayor", "Domador de Tentáculos" o "Absorbedor de Shocks".

STAR OCEAN: TILL THE END OF TIME

- **Desbloqueables:** Completa el porcentaje indicado del Battle Colecction.
- Ropas para el segundo jugador: completa 15%.
- Modo Universe: completa el 25% .
- Ropas para el tercer jugador: completa el 40% del Battle Collection.
- Test de música: completa el 55%.
- Ropas para el cuarto jugador: completa el 80% del Battle Collection.
- Modo Cuarta Dimensión: 65% .
- Modo Full Active: completa el 95%.

STAR WARS BATTLEFRONT

- **Desbloquear todos los planetas desde el principio:** Ve a Campañas Históricas en el modo de un jugador. Selecciona la Era en la que quieras jugar (Guerras Clon o Guerra Civil Galáctica) y pasarás a la pantalla de selección de Planetas. Introduce la siguiente combinación: ■, ●, ■, ●.
Ahora podrás moverte de izquierda a derecha a través de todos los planetas de la campaña.
- **Tener el tamaño de un Ewok:** Introduce "Jub Jub" como nombre al crear un perfil. Esto hará que tus personajes sean pequeños cuando juegues.

[T]

TERMINATOR 3: THE REDEMPTION

Introduce cualquiera de los siguientes códigos durante la película de Créditos:

- **Modo invencible:** ● + R2 + R1.
- **Actualizaciones:** ● + ▲ + L1.
- **Desbloquear niveles:** ● + R2 + ▲.

THE GETAWAY

- **Tener el doble de salud:** Pulsa esta secuencia en los títulos: ↑, ↑, ←, ←, →, →, ●, ●, ↓.
- **Transformarse en Kelvin Deamer:** Completa el juego para acceder al modo Turista. Después, ve hasta el cochecito de golf que viste en un parque y allí pulsa: ↑, ↓, ▲, ↓, ▲, ←, →, ●.
- **Saltarse las FMV:** Introduce la siguiente secuencia durante los títulos del principio: ↑, ↓, ←, →, ■, ▲, ●.
Para saltarte las secuencias, pulsa **R3**, aunque no podrás hacerlo con las "importantes".
- **Modo Turista:** Completa todas las misiones regulares para desbloquear este modo, que te permitirá moverte por todo Londres sin cumplir ninguna misión.
- **Localización de los coches secretos:**
  - **Go Kart:** En el garaje de una mansión que está muy cerca de Bayswater Road.
  - **Golf Buggy:** en Hyde Park, cerca de una entrada cerrada.
  - **Peugeot 306 modificado:** Ve hacia el sur desde el Big Ben y sigue por esta carretera. Tras el segundo roundabout, ve recto y mirando a la derecha. Verás la entrada a un párking oculto.
  - **Daihatsu Hi-Jet "Royal Parks" pick-up:** En cualquier parque.
  - **Ford Transit:** Podrás hacerte con esta furgoneta si buscas cerca de St. James Street.
  - **TVR Cerbera:** Lo verás aparcado junto a una mansión cerca de la Galería de Reptiles.
  - **Tanque:** Cerca del palacio de Buckingham, en un parque cerrado, como una estatua decorativa (puedes disparar el cañón con la bocina).
  - **Lotus Elise:** Se encuentra en el garaje de una mansión cerca de la Galería de Reptiles.
  - **Nissan Skyline GTR:** Aparcado junto a una mansión cerca de la Galería de Reptiles.
  - **Saab Concept:** En Chinatown.

THE GETAWAY BLACK MONDAY

Estos trucos han de introducirse durante el vídeo del principio, pero antes de que aparezca el menú principal.
Si lo haces bien, verás que las bandas negras de arriba y abajo se vuelven verdes un momento.

- **Doble de salud:** ↑, ↑, ←, ←, →, →, ●, ●, ↓.
- **Munición infinita:** ↑, ↓, ←, →, ▲, ↑, ↓, ←, →, ■.

THE PUNISHER

Para activar los trucos termina los niveles indicados con medalla de oro:

- **Muertes locas:** Bar Lucky.
- **Un disparo mata:** Isla Ryker.
- **Munición infinita:** Pier 74 revisitado.
- **Sin necesidad de recargar:** Torres Stark.
- **Invencible:** medalla de oro en todos los niveles del juego.

THE SIMPSONS: HIT & RUN

Desde el menú principal, ve a la pantalla de opciones. Mantén pulsados **L1+R1** e introduce estos trucos:

- **Coches más rápidos:** ■, ■, ■, ■.
- **Todos los coches:** ✖, ●, ✖, ●.

THE SUFFERING

Durante el juego, mantén presionados **R1 + L1 + ✖** e introduce cualquiera de estos códigos (para desactivarlos vuelve a introducirlos):

- **Modo Ácido:** ←, ←, R2, →, →, R2, ↑, ↑, R2, ↓, ↓, R2.
- **Fotos familiares:** ↑, →, ↑, →, ↑, →, R2.
- **Magia direccionada:** ←, →, ↓, →, R2, ←, ↑, ←.
- **Fotos familiares sangrientas:** ←, →, ←, →, ←, →, R2.
- **Llenar la salud al máximo:** ↓, ↓, ↓, R2, ↑, ↑, ↓, ↑, R2.
- **Armas y objetos:** ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, R2, ↑, ←, ↓, →, ↑, →, ↓, ←, R2, ↓, ↓, ↓, R2, R2.
- **Conseguir la Gonzo Gun:** ←, R2, R2, R2, →, ←, →, ←, ↑, R2, R2, R2, ↓, ↑, ↓, ↑, R2.
- **Subir el nivel "maligno" de Torque:** ←, ←, ↓, ↑.
- **Subir el nivel "bueno" de Torque:** ↑, ↑, →, ↑.
- **Recargar toda la munición:** ←, ←, ↑, ↓, →, ←, →, →, R2.
- **Botella de Xombium llena:** →, →, ↑, ↑, R2, ←, →, R2, →, ↑, →, R2.

TENCHU FATAL SHADOWS



- **Conseguir el ítem Ninja Rebirth:** Termina el entrenamiento.
- **Desbloquear el modo "Red Blade":** Obtén el ránking de maestro de maestro de asesinos en todos los niveles.
- **Desbloquear el test de sonido:** Completa todos los planes y objetivos que encontrarás en el juego con todos los personajes.
- **Desbloquear el modo "Pit Fight":** Termina el juego en dificultad Normal.

TRAJES NUEVOS:

- **Ayame:** consigue 1600 pergaminos para desbloquear los trajes de Ayame de Tenchu 1 y 2.
- **Rin:** supera el juego una vez.







TENCHU 3

- **Salud hasta 100:**
  Pausa el juego y pulsa:
  ↑, ↓, →, ←, ■, ■, ■.
- **Todos los ítems en la tienda:**
  En la pantalla de selección de ítems, presiona y mantén **R1 + L1** y pulsa:
  ↑, ■, ■, ←, ■, ■,
  ↓, ■, ■, →, ■, ■.
- **Desbloquear nivel Bonus:**
  En la pantalla del título, introduce la siguiente combinación:
  L1, ↑, **R1**, ↓, **L2**, →, **R2**, ←.
- **La cara "B" de la BSO:**
  En la pantalla del título, presiona y mantén **R2 + L1** y pulsa:
  ↓, ■, ↑, ■, →, ■, ←, ■.
- **El auténtico Rikimaru:**
  En la pantalla del título, presiona y mantén **R2 + L1** y pulsa:
  ←, ←, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑.
- **Incrementar la cantidad de cada objeto que tienes por 10:**
  En la pantalla de selección de ítems, pulsa y mantén **R2 + L2** e introduce esta combinación:
  ■, ■, ■, ↑, ←, ↓, →.
- **Todos los personajes:**
  Para desbloquear en el modo Multijugador a personajes como Tesshu, en la pantalla del título pulsa:
  L1, R2, L2, **R1**, →, ←, **L3**, **R3**.
- **Todas las misiones:**
  En la pantalla de selección de misión, introduce esta combinación:
  R3, **L3**, **R2**, **L2**, **R1**, **L1**.

TIGER WOODS PGA TOUR 2005

Estos passwords se introducen en el menú de passwords del juego.

- **Jack Nicklaus:** GOLDENBEAR
- **Justin Timberlake:** THETENNESSEEKID
- **Todos los golfistas y campos:** THEGIANTOYSTER

TONY HAWK´S UNDERGROUND 2

- **Cameo del "Star Wars Kid":**
  En el nivel de Boston, atraviesa la ventana del edifico uno o dos a la izquierda del edificio donde está escondido Ben Franklin.
  De esta forma, accederás a una habitación con una tele en la pared. Quédate frente a ella y el "Star Wars Kid" se levantará del sofá y te empezará a dar la murga. Pulsa ● y te enseñará sus habilidades.
- **Códigos:**
  Introduce estos códigos en el menú de trucos:
  - Straightedge: balanceo infinito.
  - Sellout: Nigel Beaverhousen.
  - Oldskool: desbloqueas a Natas Kaarribaas.
  - 4-wheeler: desbloqueas a Paulie.
- **Personajes desbloqueables:**
  - Ben Franklin: dentro del edificio con dos estatuas de Boston, en el modo Historia.
  - Bull Fighter: rompe la jaula del toro en Barcelona.
  - Graffiti Tagger: sube por la fachada del edificio amarillo en Berlín.
  - Jesse James: completa el modo Clásico en dificultad Sick.
  - Jester: descubre su escondrijo en Nueva Orleans en el modo Historia.
  - Phil Margera: completa el modo Historia en dificultad Fácil.
  - Tony Hawk original: completa el modo Clásico en dificultad Normal.

TRANSFORMERS

- **Códigos para los Autobots:**
  Introduce estos códigos en el cuartel general de los Autobots:
  - Powerlink infinito:
    ↑, ↓, ↑, ↓, ●, ■, ■, ●.
  - Super rayo tractor:
    L2, **L2**, ■, ●, ■, **R1**, **R1**, **R2**.
- **Un disparo es suficiente:**
  Pausa el juego y pulsa:
  ■, ●, ■, ●, **L1**, **L1**, **L2**, **L1**.
  - Modo Turbo:
    L1, **R2**, **R2**, ■, ■, ■, ■, **L1**.
  - Desbloquear todos los minicons:
    L1, **L2**, ●, ●, ■, ●, **L2**, **L1**.
- **Invencible:**
  Pausa el juego y pulsa:
  R1, ●, ●, **R1**, **R2**, **L1**, **L1**, **L2**.
- **Todos los extras:**
  Desde el menú principal, selecciona "Extras" e introduce este código:
  ■, ■, ●, ■, ■, ●, **L1**, **L2**.

TRUE CRIME

Pausa e introduce estos trucos:

- **Subidas de nivel de conducción:**
  ←, →, ←, →, ✖.
- **Movimientos de pelea:**
  ↑, ↓, ↑, ↓, ✖.
- **Localización:** ✖, ✖, ■, ▲.

[U]

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004/2005

- **Desbloqueables:**
  Consigue puntos en el modo "Temporada" para desbloquear opciones nuevas, como equipaciones, trucos, equipos… Estos extras sólo pueden usarse en partidos de exhibición.
  - Balón de playa: 70.000 puntos.
  - Pelota clásica: 140.000 puntos.
  - Kit Pack 1 (tercera equipación del Chelsea, Man Utd, Inter Milan, Monaco, Real Madrid, Ajax, Roma y Bayern Munich): 210.000 puntos.
  - Crear jugador de nivel 1 (atributos por encima de 90): 280.000 puntos.
  - Sin reglas: 420.000 puntos.
  - Kit Pack 2 (tercera equipación del AC Milan,Werder Bremmen, Barcelona, Arsenal, Juventus, Athletic De Bilbao y Sevilla): 560.000 puntos.
  - Paredes invisibles (sin corners ni fueras de banda): 630.000 puntos.
  - Crear jugador de nivel 2 (atributos por encima de 99): 700.000 puntos.
  - Pelota de cricket: 770.000 puntos.
  - Pelota de invierno (naranja): 490.000 puntos.

URBAN FREESTYLE SOCCER

En el menú principal, ve a "Extras" y después a "Códigos". Introduce cualquiera de éstos para activar los trucos correspondientes para que funcionen durante los partidos:

- **Modos de juego:** GM2OPEN8
- **Todos los equipos:** A11T3AM5
- **Habilidades a tope:** MAXSKILL
- **Turbo infinito:** SPEEDY01
- **Desbloquear al equipo Streetballerteam:** 5Y104D9A
- **Enanos:** Z26BEXW8
- **Oponentes débiles:** WIMP_A.1

[V]

VAN HELSING

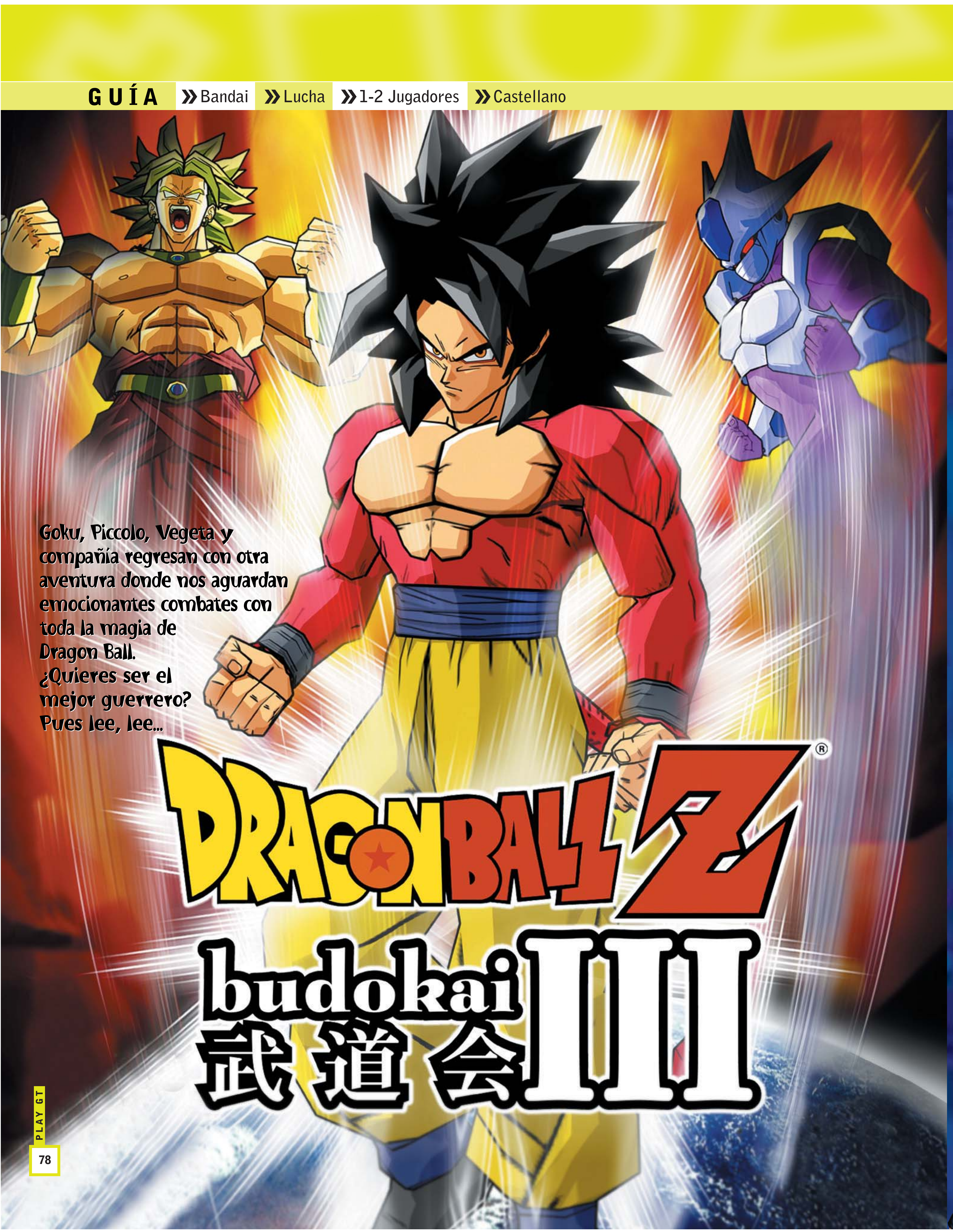
- **Desbloquear películas:**
  Introduce los códigos durante el juego y podrás acceder desde la Galería del menú principal a las películas.
  - Película Bonus 1: ↑, ↓, ↑, ↓, ←, ←, →, →, **L1**, **L3**, **R3**, **R1**.
  - Película Bonus 2: ↑, →, ↓, ←, ↑, ←, ↓, →, ↑, **R1**, **R2**, **R3**.
  - Película Bonus 3: **L1**, **L2**, **R2**, **R1**, **R2**, **L2**, **L1**, ↑, ↑, ↓, ↓, **Select**.
  - Película Bonus 4: **Select, L3, R3, Select, R3, L3, Select**, ←, ←, ↑, →, →.
  - Película Bonus 5: **L2, R2, L1, R1, Select, Select, L1, L1, R2, R2, L3, R3.**
  - Película Bonus 6: **R2, R1, R2, R1, L1, L2, L1, L2**, ←, →, **Select, Select.**
  - Película Bonus 7: **L3**, ←, **R3**, →, **L2**, ↑, **R2**, ↓, **L1**, ←, **R1**, →.
- **Munición infinita:** completa el juego con la dificultad "Difícil".
- **Ropas poderosas:** completa el juego con cualquier dificultad y sin perder el sombrero nunca.

VIEWTIFUL JOE

- **Desbloquear distintos niveles de dificultad:**
  - Modo V-rated: supera el juego con la dificultad Adulto.
  - Modo Ultra V-rated: supera el juego con la dificultad V-rate.
- **Personajes ocultos:**
  - Alastor: supera el juego con la dificultad V-rate.
  - Capitán Blue: supera el juego con la dificultad Ultra V-rated.
  - Dante: supera el juego una vez con cualquier dificultad.
  - Sylvia: superar el juego con la dificultad Adulto.
- **Medidor VFX ilimitado:**
  Consigue todos los arco íris V en todos los niveles con cualquier personaje para conseguir que su medidor VFX nunca se acabe.

THE PUNISHER

- **Activar trucos:**
  Empieza una partida y crea un perfil con el nombre "V PIRATE" (dejando el espacio). De esta forma tendrás acceso a todas las portadas de los cómics, las retrospectivas, las películas, etc en la sección de "Extras". Si vas a la opción "Trucos" podrás activar todos los que tiene el juego, pero eso sí, si activas el de inmunidad no te dejarán completar ningún nivel, así que tú mismo...



Goku, Piccolo, Vegeta y compañía regresan con otra aventura donde nos aguardan emocionantes combates con toda la magia de Dragon Ball. ¿Quieres ser el mejor guerrero? Pues lee, lee...

¡LUCHA COMO UN CAMPEÓN!









Si te topas con un enemigo al que te resulta imposible ganar:

1. Repasa en la modalidad "práctica" las técnicas que te ayuden a esquivar los ataques y a contraatacar. Si superas todas las lecciones conseguirás la **cápsula "olla de Babidi"**.

2. Explota al máximo aquellas técnicas que más daño causen.

3. Hazte con una cápsula de alimento que rellene 2000 ó 3000 puntos de salud (dos o tres barras).

4. Retírate del combate y busca un lugar donde enfrentarte a rivales sencillos y ganar experiencia.

5. Estudia sus ataques para esquivar los más dañinos. No te acerques a tu rival cuando se encuentre en hipermodo.

6. Aprovecha al máximo el hipermodo mientras combates: carga el Ki al máximo para disponer de más tiempo, pulsa L2 para activarlo y descarga patadas, puñetazos o movimientos especiales.

7. Interactúa con el escenario embistiendo a tu contrincante cuando se encuentre cerca de los bordes. Si se sale del ring ganarás directamente, y si se estrella con las rocas del entorno sufrirá bastante daño.

8. Si has aplicado todos los consejos anteriores y aún así sigues perdiendo con el mismo contrincante juégatelo al todo o nada. **Recarga al máximo el Ki, pasa al hipermodo y descarga el ataque definitivo del personaje**. Para asegurar su eficacia, debilita a tu contrincante previamente.





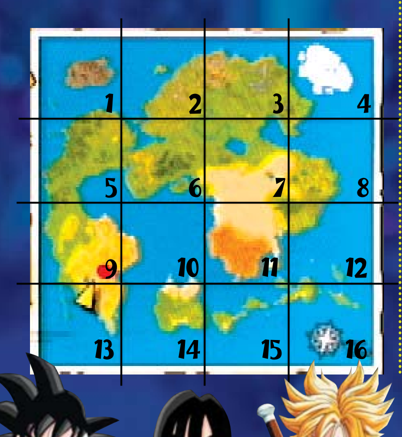




UNIVERSO DRAGÓN

Las Bolas de Dragón

Esparcidas por la Tierra y Namek permanecen escondidas las bolas de dragón que despiertan a una legendaria criatura. **Reúnelas para conseguir al final de la aventura una cápsula especial.**



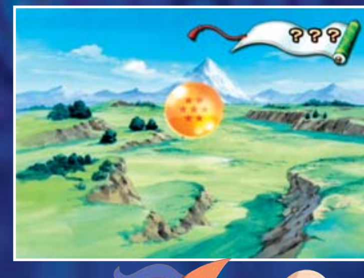
Cada vez que utilices un personaje diferente podrás encontrar las 7 bolas mágicas, aunque en cada saga debes hacerte con todas las que haya antes de pasar a la siguiente. Aunque encuentres radares que te ayuden a localizar su paradero, a continuación tienes la ubicación de todas ellas:

Goku

Saga inicial: cuadrantes 4 y 5.
Saga Namek: cuadrantes 4 y 5.
Saga androides: cuadrante 16.
Saga Bu: cuadrantes 2 y 15.

Niño Gohan

Saga inicial: cuadrantes 3, 7, 11 y 15.
Saga Namek: cuadrantes 4, 8 y 9. »







Joven Gohan
Saga androides: cuadrantes 4, 6, 7, 9, 10, 14 y 15.

Gohan
Saga Bu: cuadrantes 3, 4, 5, 6 (2 bolas), 9, 15.

Vegeta
Saga inicial: cuadrantes 5 y 15.
Saga Namek: cuadrantes 10 y 15.
Saga androides: cuadrante 14.
Saga Bu: cuadrantes 5 y 15.

Krilin
Saga inicial: cuadrantes 5 (2 bolas) y 15.
Saga Namek: cuadrantes 3, 5, 12 y 14.

Piccolo
Saga inicial: cuadrantes 1 y 7.
Saga Namek: cuadrantes 4 y 10.
Saga androides: cuadrantes 10 y 11.
Saga Bu: cuadrante 12.

Broly
Saga Bu: cuadrantes 2, 3, 4, 6, 8, 9 y 13.

Ub
Saga Bu: cuadrantes 3, 5, 8, 10, 13, 14 y 16.

Tenshihan
Saga inicial: cuadrantes 4 y 5.
Saga Namek: cuadrantes 1, 4 y 14.
Saga androides: cuadrantes 2 y 9.

Yamcha
Saga inicial: cuadrantes 4 y 9.
Saga androides: cuadrantes 1 y 3.
Saga Bu: cuadrantes 6, 12 y 15.

Las Cápsulas

Eliminando a tus adversarios, rastreando los rincones de la Tierra (o Namek) o comprándolas en la tienda podrás hacerte con **tres tipos de cápsulas** que te ayudarán a ser un gran luchador:

•Cápsulas de destreza: sin lugar a dudas son **las más importantes y codiciadas,** ya que te enseñarán **nuevas técnicas de lucha** y permitirán que tu luchador evolucione. Recuerda que debes asignarlas en la tabla de habilidades para que tu personaje pueda ejecutarlas en batalla.

•Cápsulas de equipo: Aunque no supongan un cambio de aspecto, sí **te ayudarán a aumentar la defensa**. No dudes en asignarlas cuando no hayas completado la tabla de habilidades con cápsulas de destreza o de objeto.

•Cápsulas de objeto: Pueden ser una gran alternativa para derrotar de una vez por todas al rival que se resiste a morder el polvo. Estas cápsulas **aumentarán instantáneamente la salud**, el nivel Ki o mejoraran tus facultades temporalmente. Recuerda que para usarlas debes asignarlas previamente a la lista de habilidades y pulsar ⬇, ⬇, ✖ en batalla.





Los Personajes

Aunque al comienzo de *Dragon Ball Z Budokai 3* sólo puedas **jugar con Goku, Chico Gohan, Vegeta, Krilin, Piccolo, Tenshihan y Yamcha también podrás disfrutar la aventura con e joven Gohan, Gohan adulto, Broly y Ub.**

Sólo cuando superes las aventuras de los 11 personajes podrás acceder a la **modalidad "Dragón Arena".** Además, podrás disputar varias veces la aventura de un mismo personaje para conseguir nuevos luchadores y disfrutar con ligeras variaciones de la historia de Bola de Dragón.





Zonas Ocultas

En muchos rincones y construcciones de la Tierra y Namek **encontrarás multitud de objetos y personajes que te ayudarán** a mejorar en cualquier momento tus cualidades como luchador. Entre combate y combate **rastrea el mapeado para encontrar dinero, bolas de dragón o personajes que te regalen cápsulas.** Además, marcadas por un **aura roja** hay **zonas de combate** donde podrás luchar contra enemigos relativamente fáciles de derrotar para así aumentar tu nivel y que luego los más difíciles caigan a tus pies.





Otras Curiosidades

•**Si deseas cambiar el look de tu luchador** favorito pulsa ← en el menú de selección (sólo en la modalidad Dragón Arena y Práctica).

•**Haz que los escenarios aparezcan destrozados** durante la batalla pulsando ● al seleccionarlos.

•**En la tienda del modo "editar habilidad"** podrás comprar cápsulas con los movimientos finales de cada personaje y vídeos de Bola de Dragón Z. Para conseguir los zenies necesarios participa en el torneo mundial de artes marciales y gana. Cuanto mayor sea la dificultad mayor recompensa obtendrás.

•**Una vez superes el modo "UD" varias veces con Goku** encontrarás en una isla situada al noroeste de La Tierra varias **cápsulas especiales** que te permitirán comprar en la tienda todas las cápsulas difíciles de conseguir (movimientos finales de cada personaje entre otras).

DESBLOQUEA LOS PERSONAJES

Saga Inicial

1.Vegeta: véncele usando a Goku.
2.Goku niño: completa la aventura con Broly.
3.Bardok: jugando por segunda vez con Goku, **rastrea las montañas del noreste de La Tierra**. Allí encontrarás una nave espacial con la **cápsula** de este personaje.


1



2


3

Saga Namek

4. Recoome: véncele con Goku.
5. Ginyu: gánale con Goku.
6. Frieza: déjalo K.O. en la segunda pelea manejando a Goku.
7. Joven Gohan: supera la aventura con chico Gohan.

8. Cooler: **juega por segunda vez con Goku**. Tras derrotar a Frieza verás **tres puntos rojos en el mapa de Namek**, ve al situado al suroeste, derrota a Vegeta y vuela al punto del centro del mapa para derrotar a Cooler.

9. Metal Cooler: **juega por segunda vez con Goku**. Tras derrotar a Frieza ve al **punto rojo** situado en el medio del mapa y elimina a Cooler. Cuando veas que se ha transformado en su versión metálica, antes de luchar de nuevo con él **busca en el norte de Namek la cápsula**.




4


5


6


7



8



9

Saga Androides-Cell









10. Chico Trunks: mata al monstruo Bu con Vegeta.
11. Trunks: finaliza el modo "UD" con Vegeta.
12. Androide 17: véncele con Piccolo.
13. Cell: déjalo K.O. manejando al joven Gohan.
14. Gohan: finaliza la aventura con el joven Gohan.
15. Goten: véncele luchando con Gohan adulto.
16. Dr. Gero: elimínalo con Yamcha.
17. Androide 18: supera el modo "UD" con Krilin.
18. Androide 16: juega con Krilin por segunda vez. Cuando mates a Frieza verás **dos puntos rojos** en el mapa de Namek. Ve al situado en el Este para **ver una rana**. Cuando comience la Saga de los androides, ve a las islas del sur y aterriza muy cerca del ring del torneo de artes marciales. Tras hablar con el androide nº 16 ve a la ciudad del oeste (West City).
19. Mr. Satan: con Piccolo, antes de luchar contra Bu en la Atalaya de Kami, ve al palacio del desierto del suroeste para hablar con Satán y luego acude a Central City para ver a su hija.
20. Gotenks: compra la cápsula en la tienda del modo "editar habilidad".
21. Videl: con Gohan, antes de luchar contra Dabra sobrevuela los alrededores de la casa de Goku para encontrar a Videl. Luego acude al archipiélago del sur para hablar otra vez con ella.

















Saga Monstruo Bu

22. Monstruo Bu: derrótalo usando a Goku en la pelea.
23. Super Bu: juega con Goku y derrótale en un combate.
24. Pequeño Bu: déjalo K.O. manejando a Goku.
25. Dabra: gánale usando a Gohan.
26. Gt Saiyaman: supera el modo "UD" con Gohan adulto.
27. Kaiyoshin y la transformación Pothala: juega por segunda vez el modo "UD" con Gohan adulto. Tras hablar con Chi-Chi regresa a la casa de Goku para hablar de nuevo con ella (de paso conseguirás la **cápsula Super Saiyan 2**). Lucha con Goten, Piccolo y

















antes de enfrentarte con Dabra **ve a las montañas del noreste del continente** para hablar con Vegeta. Derrota a Dabra y a Vegeta, y cuando te dirijas a luchar contra Bu aterriza en una llanura en medio del continente para hablar con Kaiyoshin. Para conseguir la transformación Potala, tras derrotar a Bu, ve a la isla boscosa situada al Oeste.

28. Broly y fusión Gogeta: juega por segunda vez el modo "UD" con Goku. Cuando Bu absorba a Gohan, busca a Satán en la zona "???" próxima a la escena. Vuela hacia el **punto rojo** del mapa pero no luches aún con Bu, a mitad del camino, en la zona desértica verás otra zona "???" donde hablarás con Tenshihan. Cerca de él hay otra zona oculta llamada "montaña rocosa" donde te espera Kabitoshin. Una vez hables con los tres amigos de Goku elimina al monstruo Bu. Si has completado todos los pasos que te indicamos aparecerá un **nuevo punto rojo** en el mapa donde aguarda Broly.

29. Super Saiyan 4 Goku y Ub: cuando luches contra chico Bu en el modo "UD" con Goku usa su ataque definitivo "bomba de energía" para ganar (el ataque no debe ser parado por Bu y debe morir con esta técnica). Después podrás acceder al torneo de artes marciales donde te espera Ub, pero antes vuela hasta la isla más oriental del archipiélago sur donde obtendrás la **cápsula "super saiyan 4"**.

30. Super Saiyajin 4 Vegeta y fusión Gogeta: juega por segunda vez con Vegeta. Tras luchar por primera vez con Bu ve a la isla con Nieve del norte donde te encontrarás con Kaiyoshin. Elimina a Bu en su interior y, antes de luchar con Broly, ve a las islas del sur donde verás a Goku. Lucha con Broly y dirígete al desierto del suroeste (donde está el palacio) y busca " llanuras" donde hablarás con Bulma. Luego ve a West City y **acude al punto rojo para luchar contra Goku.**

31. Super Yi-Shin-Long y Gogeta: jugando por 3ª vez con Goku y con Broly y la cápsula Super Saiyan 4 obtenidas, tas derrotar a Broly, ve a West City. Participa en el torneo y gana.





LOS ESCENARIOS DE LUCHA

•PLANETA NAMEK: vence a Recoome luchando con Goku, Krilin o el joven Gohan; o a Frieza usando a Piccolo.
•RING DE CELL: gana la batalla contra Cell manejando a Goku.
•DENTRO DE BU: termina con Bu dentro de su cuerpo con Vegeta o Goku.
•MUNDO DE KAIOSHIN: vence a pequeño Bu con Vegeta o Goku.



•ZONA URBANA: nada más comenzar el modo "UD" con el joven Gohan ve a Central City.



•CASA DEL ABUELO DE GOKU: jugando por segunda vez en el modo "UD" con Gohan, tras luchar con Videl dirígete sin perder tiempo en otras cosas a la casa del abuelo de Goku (situada al Este).



MODO DRAGÓN ARENA

Para conseguir esta modalidad tienes que **completar el modo "Universo Dragón" con los 11 personajes (incluido Broly y Ub).** Podrás retar a todos los personajes en los escenarios que hayas adquirido en el modo UD. Podrás hacerte con estos dos personajes:

•Saibaman: Utiliza un luchador con un nivel entre 10 y 20. Lucha contra enemigos que te doblen la experiencia y venciendo a Nappa, será tuyo.
•Cell junior: Escoge un personaje con un nivel entre 20 y 40. Enfréntate a enemigos con más experiencia a la tuya (30 o más) y elimina a Piccolo.







SHADOW OF ROME™

LA FATALIDAD SE ABATE SOBRE ROMA. JULIO CÉSAR HA SIDO ASESINADO. DEMASIADAS SOMBRAS, POCA LUZ. MUCHAS MENTIRAS, SÓLO UN CULPABLE. NO TE CREES NADA. LOS CONSPIRADORES HAN COMETIDO UN FALLO, TÚ.

PRÓLOGO

Te encuentras en un estadio de gladiadores y **debes superar tres combates**. Dado que son los primeros, no deberías tener dificultades. **Aprovecha para practicar**. Respecto al **enemigo final** con el que te enfrentas en el último combate, si bien es muy grande **(1)**, también **es muy lento**. Además de golpes directos **lánzale tus armas**, es un blanco muy fácil.

CAPÍTULO 1
LA MALDAD DE LOS HOMBRES

1.1 Los Bosques Germánicos

Has de rescatar a unos exploradores. Ve a una fuente **(1)** y **da al soldado de la barrera la orden de movilizarse**. Al poco unos bárbaros os atacarán. Tras vencerlos, obtendrás un **mapa del fuerte enemigo**.

1.2 Octavio

Tu misión, descubrir la conspiración tras el asesinato de Julio César.
Habla con todos los presentes del Foro. Las **palabras en verde** te indican tu próximo destino. Hay un **anciano (2)** apartado de la multitud; habla con él, ya que jugará un papel esencial en tu investigación. **Ve al Senado** y avanza por el sendero principal



2



3



4



5

hasta un **área protegida** por dos guardias que te impiden el paso.

1.3 Los Bosques Germánicos II

Sigue el sendero a la izquierda de la tienda. Mata al centinela y coge su **casco**. Ábrete camino hasta el claro antes del fuerte. Acaba con un arquero (coge el **arco**) y sube por la **escalera** a la izquierda. Ya dentro, abate al centinela con el arco y coge la **llave del fuerte**.
En su interior, elimina a los enemigos que veas y usando el mapa **busca a los mensajeros**. Debes ir por un paso elevado para llegar hasta ellos. Al poco llegarán refuerzos para facilitarte tu misión.
Llegará ahora el **jefe tribal**, Barca **(3)**. Es muy grande y rápido para su tamaño. **Esquiva sus embestidas, atácale desde lejos y utiliza el ataque SUPRA** (stick izquierdo ↑/↓ + **R1** + ✖) cuando combatas cuerpo a cuerpo.

1.4 Roma

El personaje que conociste en el Foro es **Pansa**, una antiguo espía de César. Atiende sus palabras y luego busca tu habitación, saliendo por la ventana al lado de unas cajas. **Tienes que ir al Foro**. Allí, habla con algunos ciudadanos y **vete al Senado.**
Sigue recto y habla con todos, especialmente con **una mujer** al pie de unas escaleras. Después, ve hasta el guardia cercano y **enlaza la siguiente secuencia de texto:** 1º "traigo noticias importantes"; 2º "hay problemas en el foro"; 3º el ejército está en huelga"; 4º "seguramente deberías ir"; 5º "están a punto de distribuir dinero".
Entra en el edificio y con sigilo **roba una túnica (4)**. Con ella puesta, podrás acceder al Senado. Cruza despacio el patio. Ya dentro, atrae **silbando** la atención de un guardia y con algún objeto contundente, **déjalo inconsciente** y coge su **armadura** y la **Llave de la Sala Pompeyo**. Cruza la puerta y **mira por la cerradura** de otra cercana (sin entrar) para obtener información.
Sigue el camino y llegarás a la **sala de las pruebas**. Habla con el guardia y dale **respuestas educadas**. Avanza hasta una puerta cerrada. Cerca hay una mesa con una **cuerda**, cógela y acaba con el guardia de la sala de las pruebas. Ya dentro, **pégate a la pared** y sigue por el saliente. Desciende con el máximo sigilo, elimina al guardia y **lee la carta que hay en el escritorio**,

1.5 Enfrentamiento en el Foro

Verás una larga animación. Al terminar, con Agripa debes vencer a dos soldados romanos **(5)**. En el curso de la pelea, un nuevo personaje matará a tu madre. Te enfrentas a él, pero perderás. Cuando todo está en tu contra **serás rescatado por una joven misteriosa**. Ambos huís en compañía de Octavio y nuevos detalles te serán revelados.

1.6 Prisión de Siracusa

Consulta el mapa para saber a dónde debes dirigirte, así como las rutas de movimiento de los soldados. Hay que moverse agachado, aprovechando los muros a media altura. Al llegar a la puerta Norte verás que está cerrada. Debes ir a un área con dos guardias. En tu camino, coge una **cuerda**. Úsala para acabar con ellos, **coge la llave** que protegían **(6)** y abre la puerta Norte.

1.7 Prisión de Siracusa II

Ve a la puerta que hay en el extremo izquierdo. **Ponte un uniforme de romano**, sal y ve al otro extremo. **Sube por las cajas** y a través de un agujero en la pared podrás acceder a otra área. Ve por la **segunda puerta a tu derecha** y sigue la ruta indicada en tu mapa hasta unas **escaleras** por las que subir a continuación.
Llegas a un **pasillo de celdas**. Ve a la situada más a la izquierda y sal al patio exterior. Avanza entre los presos hasta una **escalera de madera**. Al llegar a la cima, varios arqueros te estarán esperando. Coge una **antorcha** próxima y mientras recargan, **quema las cuatro cuerdas (7)** que sujetan el puente para deshacerte de ellos. Tras una animación, Agripa se reunirá contigo.

1.8 Prisión de Siracusa III

Acabar con tus enemigos y evita que Octavio muera son tus objetivos principales. Al poco de avanzar, algunos arqueros os sorprenderán. Derrótalos y coge el **arco** y una **llave (8)**. Sal de esta zona con agua por las **escaleras a la derecha** y avanza hasta el objetivo fijado en tu mapa. Cerca de éste tienes que derrotar a otros soldados. Al poco saldréis al exterior. Una nueva animación se activará entonces, con Claudia como protagonista en esta ocasión.

1.9 Lucha contra bandidos

Tú y Claudia contra cinco bandidos. Ataca a tus enemigos y cuando tus armas se rompan, quítasela a alguno de ellos **(9)**. Ataca con ✖ y, cuando ambos luchéis por el arma, pulsa ✖ repetidamente. Cuidado con el enemigo con la daga y la maza. A medida que vayan cayendo, forma equipo con Claudia, ya que entre los dos causaréis más daño. Al terminar, verás una animación.



6



7



8



9



CAPÍTULO 2
BAUTISMO DE FUEGO



2.1 Escuela de Gladiadores

Aquí deberás demostrar a Sexto que estás listo para combatir. El **primer combate** lo librarás contra dos gladiadores armados con una maza y una cimitarra. Se trata de **aprender a cortar al rival en pedazos (1)**.
El **segundo** está preparado **para que domines distintas técnicas de ataque** (uso de ✖, ■ y **técnica SUPRA**).
En el **tercer combate** te enseñarán la **técnica SUPLEX**, esto es, coger a un rival por detrás y lanzarlo. Para ello colócate a su espalda, pulsa ■ y cuando le hayas agarrado, pulsa ✖ ó ■ repetidamente.
El cuarto combate te enseñará a **ganar el favor del público**. Cuando el indicador inferior derecho esté lleno, pulsa ✖ y ■ a la vez. Te reportará además armas y puntos extra.
Una vez concluido el entrenamiento, se activa una animación. Al concluir se te ofrecerá la **posibilidad de combatir en la arena clandestina.** Es una buena forma de conseguir **puntos de técnica extra** (además de los que conseguirás en los torneos oficiales).
Prueba si lo deseas y **luego busca a Sexto en su estancia**. No tiene pérdida si sigues el mapa. ¡Ha llegado la hora de combatir!

2.2 Estadio de la Ciudad I (Sur Italia)

Para pasar este estadio, **debes matar a todos tus rivales y conseguir un mínimo de 15000 puntos.**
Te recomendamos que escojas la **cimitarra**. Las mutilaciones que puedes conseguir con ella, especialmente si usas la técnica SUPRA (con stick de dirección hacia arriba), te reportarán muchos puntos. Y no te olvides de **festejar con el público** tus mejores movimientos **(2)**.

2.3 Estadio de la Ciudad II (Sur Italia)

Debes aniquilar a todos tus enemigos. **La maza o la Gladius son buenas opciones** por las "posibilidades" que ofrecen. Tu **principal amenaza** en este estadio serán algunos **arqueros** posicionados en torres. Esquiva sus flechas, llega hasta sus posiciones y acaba con todos ellos. »









2.4 Estadio de la Ciudad III (SurItalia)

Te enfrentas a unos cuantos **tigres hambrientos**. Estudia brevemente sus movimientos y aprovecha el final de los mismos para asestarles golpes efectivos. **Cuando tu arma esté cerca de romperse, tírasela** (R2 para fijar objetivo / ← para apuntar / ✖ para disparar). La **cimitarra** es muy adecuada para la ocasión y puedes **conseguir más armas complaciendo al público (3)**.

2.5 Roma. Casa de Pansa

Ve al Foro, pero antes **lee el edicto** que hay en un tablón **bajo la casa de Pansa**. Ya en el Foro, habla con los ciudadanos congregados. Fíjate especialmente en un **romano apostado en la entrada**. Cree que deberías subir a la **tribuna de oradores**. Hazlo **(4)** y sigue la siguiente secuencia de frases: 1º "¡compatriotas escuchadme!"; 2º "¡hay verdad en vuestras palabras!", 3º "¡el Senado tiene la culpa!" y 4º "¿por qué no asaltáis la casa del Senado?".

Ve después a las Puertas de la Ciudad, la **zona de tiendas**. Hay también un **área clandestina de venta**. Para acceder a ella, cruza la **grieta** que hay entre una fuente y un carro de paja. Después, sal a la calle principal y vete al Senado.

2.6 El Senado. Siguiendo a Ciceron

A lo largo de esta fase **debes seguir a Cicerón donde quiera que vaya**. Al hacerlo irás reuniendo más información relativa a la conspiración para matar a César. En su paseo por el jardín síguelo **oculto tras los arbustos** del jardín. Al poco se encontrará con alguien. Presta atención y síguelo al interior del edificio.

Ya dentro de éste, síguelo a una distancia prudente y sin hacer ruido. Si Ciceron te ve o lo hace algún guardia, serás detenido. En un momento dado, Cicerón ordenará a un guardia que nadie traspase la puerta. Con mucha calma, pasa por delante del guardia **(5)** y cruza la **primera puerta a la izquierda**. Esta habitación conecta con la que ha entrado Cicerón. De esta forma obtendrás más datos sobre lo que va a pasar **(6)**.

Sal de esta estancia y retrocede hasta la habitación del principio. A la izquierda hay una **puerta con un símbolo verde**. En su interior encontrarás una **toga**. Póntela y, consultando tu mapa, **ve al objetivo marcado**. Al llegar tendrá lugar una animación con Bruto y Cicerón como protagonistas.

2.7 Estadio de la Ciudad IV (Sur Italia)

Esta será tu **primera confrontación entre equipos**. Compites con dos compañeros. El objetivo es **destruir las estatuas rojas** antes de que el equipo rival destruya las estatuas azules. Todas están **protegidas por una reja**, que se baja accionando un resorte. Lo primero que debes hacer es **elegir a un miembro de tu equipo**, que será el que te acompañe a buscar estatuas, mientras que el miembro restante intentará detener al equipo rival. Con tu compañero seleccionado, debes llevarle hasta la estatua seleccionada. Acto seguido, sostendrá la palanca que desactiva la reja para que puedas destruir la estatua. **Hay un límite de tiempo**, así que no te enfrentes a los gladiadores rivales salvo cuando te ataquen directamente (cosa que harán en cuanto puedan) **(7)**.

2.8 Estadio de la Ciudad V (Sur Italia)

Este combate, es denominado "asedio". **Debes irrumpir en una suerte de castillo que hay construido en la arena y acabar con sus ocupantes.** Todos ellos forman un equipo, lo que quiere decir que no luchan entre ellos. **Debes matar a su jefe para salir victorioso.**

Usa la catapulta dispuesta para destruir la puerta y causar las primeras bajas en las filas rivales. Para utilizarla, coge una piedra, carga la catapulta, apunta (R2 + ←) y dispara (✖). Entra entonces en el castillo, elimina a los gladiadores que te hagan frente y consigue una **llave**. Avanza hasta una última zona dentro del falso castillo y allí te las verás con una **luchadora de reflejos similares a los que te mostró Claudia** y también muy resistente. Un ataque incesante más la técnica SUPLEX, además de tu capacidad para esquivar serán tu estrategia de ataque y defensa **(8)**.

2.9 Estadio de la Ciudad. Última Ronda

Elige un arma contundente, como la maza, y disponte a **vértelas de nuevo con Barca**. Pon distancia entre ambos. Resiste su primer ataque (te lanzará rocas), esquiva sus golpes y al hacerlo golpea. Cuando pierda su armadura, arrancará las columnas que os rodean y las utilizará como bates. Debes **conseguir el favor del público** para obtener armas más grandes con las que hacer frente a Barca. Puedes conseguir también este tipo de armas **rompiendo (usa el escudo) las estatuas** dispersas por la arena. Con armas más poderosas, Barca es historia **(9)**.

2.10 La Taberna

Para entrar en ésta, recoge una **piel de plátano** a la vista. Ve a la entrada posterior de la taberna (con un enjambre de abejas) y **habla con un hombre que transporta miel**. Éste se acerca a la puerta y se vuelve gritando. En su ruta de vuelta, cerca de la puerta, coloca la piel de plátano. Se resbalará y la miel en el suelo atraerá a las abejas. Cruza entonces la puerta ya sin problemas.

Agachado, **acércate a la estructura circular** central y escucha la conversación. Luego, teniendo en cuenta los movimientos de la doncella, rodea la estructura y gana una puerta enfrente de la misma. **Sigue hasta la cocina y coge una rata**. Más o menos desde donde estás lanza la rata cuando la doncella está cerca. Se armará un buen lío, que has de aprovechar para **deslizarte bajo la barra (10)** y llegar a la mesa donde está Bruto. Una animación se activará.

2.11 Estadio del Norte I

Hay que **rescatar a un rehén**. Una vez liberado, condúcele al principio.

En la primera sala sortea las cuchillas gigantes. Puedes usarlas contra tus enemigos.

En la segunda zona, sube a la estructura que se alza, destroza a tus rivales y coge la **llave** que abre la jaula del rehén. Escóltalo hasta la salida, pero no va a ser fácil, ya que múltiples enemigos te acecharán. **Mazas y cimitarras son muy recomendables (11)**.

2.12 Estadio del Norte II

Batalla de eliminación. Todos deben morir. Usa los fosos con lanzas para precipitar a ellos a los demás gladiadores, tras realizar una técnica SUPLEX. El público está dispuesto a recompensarte, así que aprovéchalo **(12)**.

2.13 Estadio del Norte III

De nuevo has de aniquilar a tus enemigos. Hay **barriles vacíos y con aceite**. Si coges uno de los segundos y empapas a tus riva-























les, luego puedes prenderles fuego. Recibirás muchos puntos de técnica si aplicas este castigo. Obviamente, **elige Gladius y antorcha como armas para comenzar (13)**.

2.14 Arena del Norte IV

Vuelves a competir por equipos en otro juego de destruir estatuas. Repite las estrategias mencionadas. Pídele al gladiador enano que te acompañe, dejando al grande cubriendo vuestra base. Ten en cuenta el tiempo e **intenta conseguir armas grandes** en el curso de la liza **(14)**.

2.15 Estadio del Norte V

Nueva modalidad: Artus Dominus. Esto es, mata más que el rival del equipo rojo y además consigue un mínimo de **20.000 puntos de técnica**. Arrasa a las víctimas propiciatorias. **No pierdas el tiempo contra el gladiador rojo. Consigue rápido puntos de técnica y obtendrás armas grandes**, con las que tus destrozos serán mucho mayores y mejor recompensadas. Después de un buen golpe o combo, **reclama el favor del público** (✖ + ■ a la vez) y recibirás puntos extra **(15)**.

2.16 Estadio del Norte – Ronda Final

Después de un combate de aniquilación relativamente fácil, durante el cual **no debes consumir la comida que veas**, te las verás con un enemigo formidable, **Arcanas y sus buitres**. Pero no estarás sólo, **Claudia combatirá contigo**.
Usa en primer término las catapultas para derribar las columnas sobre las cuales se posa Arcana y causarle heridas. Ya sin columnas, **mata a los buitres** (uno o dos golpes bastan) **y ataca a Arcanas, a ser posible, con armas grandes y largas**. La lanza es el arma ideal (pulsando ■). Trata de atacarla en equipo con Claudia, ya que conseguiréis combinaciones letales **(16)**.



CAPÍTULO 3
LA IRA DE LOS DIOSES

Después de hablar con Pansa, ve al Foro y habla con el legionario romano, Mario. Te dirá dónde encontrar a Mecenas. Ve a la residencia de Antonio.

3.1 Residencia de Antonio. Interior

Muévete hacia la zona izquierda evitando a los guardias y cruza el patio. Deja atrás a los guardias y sube por una escalera en una sala sin más salidas. **Sube al tejado** y recorre la cornisa **(1)**. Entra por la ventana y ve a la puerta marcada en tu mapa. Esquivando la patrulla, cruza la puerta y coge una **toga**. Sube al artesonado y alcanza la única puerta por la que ir. El guardia no te dirá nada, debido a tu disfraz. Subiendo por las escaleras, darás con Mecenas y verás un vídeo.

3.2 Circo Máximo. Carrera I

Vas a disputar una carrera de cuádrigas. Al ser la primera, será fácil y te ayudará a aprender el desarrollo de este tipo de pruebas y el manejo de tu carro. Stick izquierdo para la dirección / ✖ para azotar al caballo / ■ para tirar de las riendas. La clave es **conseguir un ritmo**. Evita que se gaste el indicador de energía de tu caballo (una barra roja en la parte superior de la pantalla). Con el stick siempre hacia delante, azota a intervalos a tu montura. Con R1 desplazas el carro a la derecha y con L1 a la izquierda. Este movimiento te será útil para "empotrar" a tus rivales contra los muros. Al acercarte a una montura rival, podrás entablar una batalla pulsando ■ **(2)**.

3.3 Circo Máximo. Carrera II

Otra vez en plan Ben-Hur. Ahora **hay más rivales y más vueltas a cubrir**. La mejor táctica para esta carrera es **matar a tus rivales mientras dura la carrera**. Mantente en condiciones para disputar la recta final **(3)**.

3.4 Residencia de Antonio. Interior II

Ve por el pasillo a la derecha. Coge un **ánfora**. Aturde al guardia de la habitación y **escóndelo** tras el cortinaje. Haz lo mismo con la **doncella**. Coge la **armadura del soldado** y camina tranquilo. Deja atrás a un guardia y cruza otra puerta sin custodia. Coge un **pañuelo de cabeza** y vuelve a la sala donde escondiste al soldado y a la doncella. Coge de una silla un uniforme de doncella y un **ánfora de vino**. Vuelve a la puerta vigilada. El guardia te dejará pasar **(4)**.

3.5 Residencia de Antonio. Siguiendo a Mecenas

Con paso tranquilo pero sin pausa, **sigue a Mecenas**. En un momento dado, un individuo recriminará a Mecenas el coste de los combates. **Actúa rápido** (pero a paso tranquilo), ve a la pequeña habitación de la derecha, coge una **toga (5)** y vuelve a seguir a Mecenas. Ahora **puedes ser visto sin levantar sospechas**, aunque debes evitar que Mecenas te reconozca. Consigue el acceso a la estancia de Mecenas. Una animación se activa y hablarás con él.

3.6 Circo Máximo. Carrera III

Aumenta de nuevo el número de competidores. La solución es la misma que en la anterior carrera: elimina a tus rivales. Al forzar batallas, **controla el estado de tus ruedas (6)**.

3.7 Circo Máximo. Carrera Final.

Compites contra un solo rival, Narcalese. Es muy rápido y salvo que hagas una carrera suprema, no podrás ganarle por velocidad. En su inmensa arrogancia, **en ocasiones, bajará el ritmo** para »





























insultarte y burlarse. Aprovecha esos momentos para entablar batalla y darle con todo. **Puedes mejorar tus armas** cogiendo las que te ofrecerán en el curso de la carrera los esclavos, a los que puedes arrollar si lo deseas. Pon **especial atención en tus ruedas**, pues el carro de tu rival va armado de una forma que mina tus ruedas. No te rindas en ningún momento **(7)**.

3.8 Octavio. Senado II Salvando a Cicerón

Vuelve al foro para hablar con Mario. Sigue esta secuencia: 1º "mejor que hable con Pansa"; 2º "quizás se lo debería pedir a su discípulo".

Acude ahora al Senado. **Habla con el soldado a tu izquierda**, dile que te envía Mario. Te dará la **llave de la oficina del Senado** y te dejará pasar. Avanza sigilosamente. **Lanza una piedra** para alejar a un soldado de la puerta inmediata. Usa la llave y entra. **Repite la estrategia de alejar a los soldados** de sus puntos de guardia hasta alcanzar tu objetivo.

3.9 Arena del Desierto I

Debes matar a todos tus rivales. Una "diversión": se han añadido **geysers de fuego**. Conduce a las zonas excavadas a tus enemigos, pisa un **interruptor** próximo y una columna de fuego les hará "cosquillas". Además de aniquilar al enemigo por completo, **debes conseguir al menos 15.000 puntos de técnica (8)**.

3.10 Arena del Desierto II

Vuelves a enfrentarte a animales, aunque también hay gladiadores. **Dispones de cinco minutos para acabar con todos ellos**. La **lanza** es un arma que te proporcionará mucha capacidad ofensiva en poco tiempo, por tanto es ideal para este tipo de prueba. Puedes **protegerte** tras unas **planchas de madera (9)**.

3.11 Arena del Desierto III

En cinco minutos, debes destruir tres estatuas. Aplica las tácticas y estrategias que ya has ensayado con éxito en pruebas similares **(10)**.

3.12 El Senado. Interior-Oficinas

Sigue a los guardias. **Entra por la ventana** de la habitación **(11)**. Coge una **llave** y una **pluma**. Sal de la estancia y rodea el patio. Usa otra ventana para **acercarte al objetivo marcado** en tu mapa. Entra en la cocina y **deja inconsciente a la doncella**. Coge un **ánfora**. Vuelve al patio y entra por la puerta cerca de ti. Aturde a un soldado y **colócate entre la librería y la pared (12)**. Avanza y **sube por las cajas** que verás. Alcanza una cornisa interior y avanza por ésta hasta una **abertura en la pared**. Desciende y encontrarás a Cicerón, aunque ha tenido días mejores. Acto seguido se activa una animación.

3.13 Arena del Desierto IV

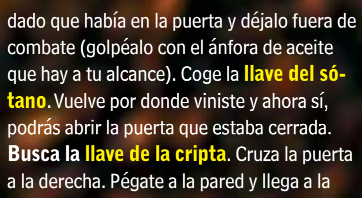
Elige Gladius como arma en este Artus Dominus. Has de matar más que tu rival directo (plumas rojas) y conseguir un mínimo de 20.000 puntos de técnica. Cuentas con la ayuda de unas prensas distribuidas por el recorrido. Cuando algunas víctimas pasen por debajo, **golpea los escudos** que activan las prensas y alimenta el delirio del público (más puntos para ti). En esta ronda, mata sin cesar y **reclama constantemente el favor del público**, ya que necesitas sumar muchos puntos. Consigue cuanto antes armas grandes. Si ves alguna **rosa** sobre la arena, lánzala al público (**R2**+stick izquierdo+**✖**) y recibirás muchos puntos de técnica **(13)**.

3.14 Arena del Desierto. Ronda final

Un combate muy difícil contra Askari y su elefante. Primero te las verás con la bestia en cuestión. Armas grandes y/o cimitarra para **golpear al elefante en las patas y en el costado**, sus puntos débiles. Cuando caiga, dale con todo y usa la técnica SUPRA. **Protégete de sus embestidas tras las planchas de acero** y cuando esté recuperando el aliento ataca. Una vez derrotado el elefante, te enfrentas con su jinete, Askari. Un enano saltarín muy ágil y resistente. **Las armas largas (lanza)** son el antídoto. Bate el terreno pulsando ■ **(14)**.



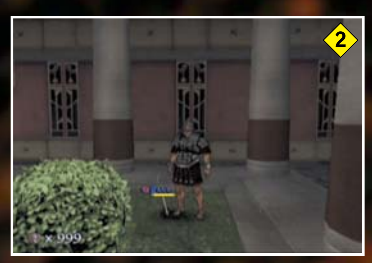
CAPÍTULO 4
RESTAURACIÓN DE LA GLORIA



4.1 Residencia de Antonio II

Vas a la búsqueda de los diarios de César. Cruza el jardín, evita a los soldados. Al llegar al extremo derecho baja las escaleras, darás con una puerta cerrada. Sube las escaleras y ve por la puerta a la izquierda **(1)**. Regresa a la puerta por la que entraste, pégate a la pared y avanza hasta lo alto de la sala. Cruza el hueco en la misma, desciende y acaba con un guardia próximo. Un soldado descuidará su puesto, cruza la puerta. **En la cocina coge harina y una manzana**. Lánzala para distraer a un soldado próximo y "anforazo" al canto. Coge su **armadura**. Otro "anforazo" a la criada. Coge un **jarra de vino** y al llegar a la puerta marcada en tu mapa, ya sabes qué hacer con el guardia. Cruza la puerta y llegarás al jardín. Ve a la **habitación de Decio**. Vuelve al jardín, coge una **rana (2)** y arrójasela a la criada en la habitación a la vista. Acércate al soldado que había en la puerta y déjalo fuera de combate (golpéalo con el ánfora de aceite que hay a tu alcance). Coge la **llave del sótano**. Vuelve por donde viniste y ahora sí, podrás abrir la puerta que estaba cerrada. **Busca la llave de la cripta**. Cruza la puerta a la derecha. Pégate a la pared y llega a la

















jaula al otro extremo de la habitación. Rompe una especie de barbacoa y encontrarás la llave **(3)**. Sal por donde viniste, evitando a los tigres. **Usa la llave** obtenida en la puerta de al lado y lee el diario.

4.2 Gran Estadio I

Rescata a tres mujeres enjauladas. Ármate con maza y escudo y mata al mayor número posible de rivales. **Alguno llevan las llaves que abren las jaulas**. Puedes abrir éstas usando tus armas, pero afectará a las rehenes. Una vez liberadas, **llévalas al punto de partida**. Pueden pararse de pronto, así que habla con ellas y tranquilízalas. Libéralas de una en una, aunque si has seguido nuestras instrucciones, no quedarán muchos enemigos en pie para amenazaros **(4)**.

4.4 Gran estadio II

Llega el turno de vérselas con un montón de animales, elefante incluido. **Usa las catapultas** en tu beneficio y aplica las tácticas que has ido aprendiendo en tus enfrentamientos con animales. **Las armas largas son las mejores**; te alejan de los animales, pero te permiten golpear muy bien **(5)**.

4.5 Gran estadio III

Debes eliminar a todos los gladiadores que se encuentran dispersos en cuatro áreas. En la primera, **usa la prensa** como forma de machacar varios rivales a la vez, sin recibir daño y ganar muchos puntos de técnica. En la segunda, pelea en los márgenes, empujando a tus rivales contra las **cuchillas gigantes** y **usa el arco** para disparar a los grupos de enemigos. En la tercera zona, localiza a tus enemigos entre la vegetación y usa **armas largas** para batir la mayor extensión posible. Y ya en la cuarta zona, lleva a los gladiadores a los **lugares con brasas** y allí remátalos con armas largas (lanza) **(6)**.

4.6 Gran Estadio IV

Otra fase de destrucción de estatuas. Esta vez cuatro en **siete minutos.** Pero hay algunos cambios. Para destruir dos de las estatuas, **debes lanzar contra ellas piedras o armas**. Estas estatuas se encuentran en el foso a la vista y en un pedestal en alto. Aplica las tácticas que ya conoces en este tipo de eventos para superarlo **(7)**.

4.7 El Templo

Como Octavio has de hacer frente a dos matones de Sexto **(8)**. **Utiliza una antorcha** contra ellos. Una serie de animaciones se activa. Tu destino es incierto.

4.8 Gran Estadio V

Se repite la fórmula de "asedio". Irrumpe en el castillo y mata al líder. Recuerda que todos cooperan contra ti (sin enfrentamientos entre ellos). **Hay dos posibles rutas**. **Habla con tus compañeros** antes de salir a la arena. **Elige armas grandes** para atacar al mayor número posible de rivales. Al llegar a la rampa pequeña, elimina lo más rápido posible a sus defensores (arqueros). Tu enemigo final será un gigante. **Atácale desde lejos** para minar su resistencia. Una vez desprovisto de su armadura, ataca con todo. Las armas largas son las mejores **(9)**.

4.9 Gran Estadio VI

Una nueva prueba llamada "lucha de espadas". Has de conseguir una **espada** de las manos muertas de una mujer. Conseguida ésta, has de ofrecérsela a la plebe. Pero hay una mecánica. **Cada tres mujeres que mates, la tercera posee la espada que buscas** (de nombre **Rudis**). Tienes **diez minutos**. Mata primero a una arquera. Matando a muchos hombres conseguirás que aparezca otra mujer. Cuando consigas la espada, corre como el diablo y **sube por la torre** para presentársela al público. Una táctica: mata sin parar hasta conseguir la espada. Después tu objetivo será ganar la cima de la torre, ¡no te pares a luchar si no es necesario! **(10)**.

4.10 Gran Estadio. Ronda Final

Te enfrentas a tu némesis, Decio Bruto. Muy resistente, cuatro barras de energía. Combina movimientos de defensa (bloqueo). **Las armas grandes son esenciales** en este combate. Usa todas las técnicas que conozcas y enlázalas en combos. Cuando hayas conseguido consumir dos barras de energía, se activará una animación con sorprendentes contenidos. Al concluir la misma, las cosas no serán lo mismo. **Los golpes de Decio son más poderosos** (ahora luce unos imponentes clavos en sus manos). Esquivar rápido y destruir los clavos es vital **(11**.

4.11 Lucha contra Antonio

Bloquea y ataca con armas largas para superar esta lucha.

4.12 Roma en Llamas

Consulta tu mapa para llegar a tu objetivo y evitar la huida de Sexto. Cuando estás a punto de alcanzarlos, **te las verás con Zedo y Gedo.** Ambos gritarán sus nombres y arrasarán con todo. Intenta concentrarte en cada uno por separado. **Claudia te ayudará** en el combate **(12)**.

4.13 Port Ostia. Sexto

Avanza por el puerto hasta llegar a Sextus. Una vez lo alcances, tendrá lugar un enfrentamiento. **Rompe las cajas** para conseguir **armas** y **comida** (para reponer energía). Esquiva sus cuchillas apartándote de él. En determinados momentos dirige una hacia sus rodillas. Este movimiento abre una vía en su capacidad de bloquear y es el indicado para atacarle con tus mejores técnicas y combos. Con práctica, la derrota de Sexto será un hecho **(13)**.

4.14 Batalla Naval. Antonius

Avanza hasta llegar a un Antonius aun más fuerte y mejor armado. **Usa todas las armas que encuentres y muévete.** No dejes de moverte y esquiva sus bolas de fuego. Aprovecha sus golpes al vacío para enlazar golpes, pero no permanezcas mucho tiempo quieto. Antonius se recupera rápido y da golpes devastadores **(14)**.

Roma arde, tu corazón arde, Claudia arde en deseos de besarte, al fondo, sólo la sombra de Roma...



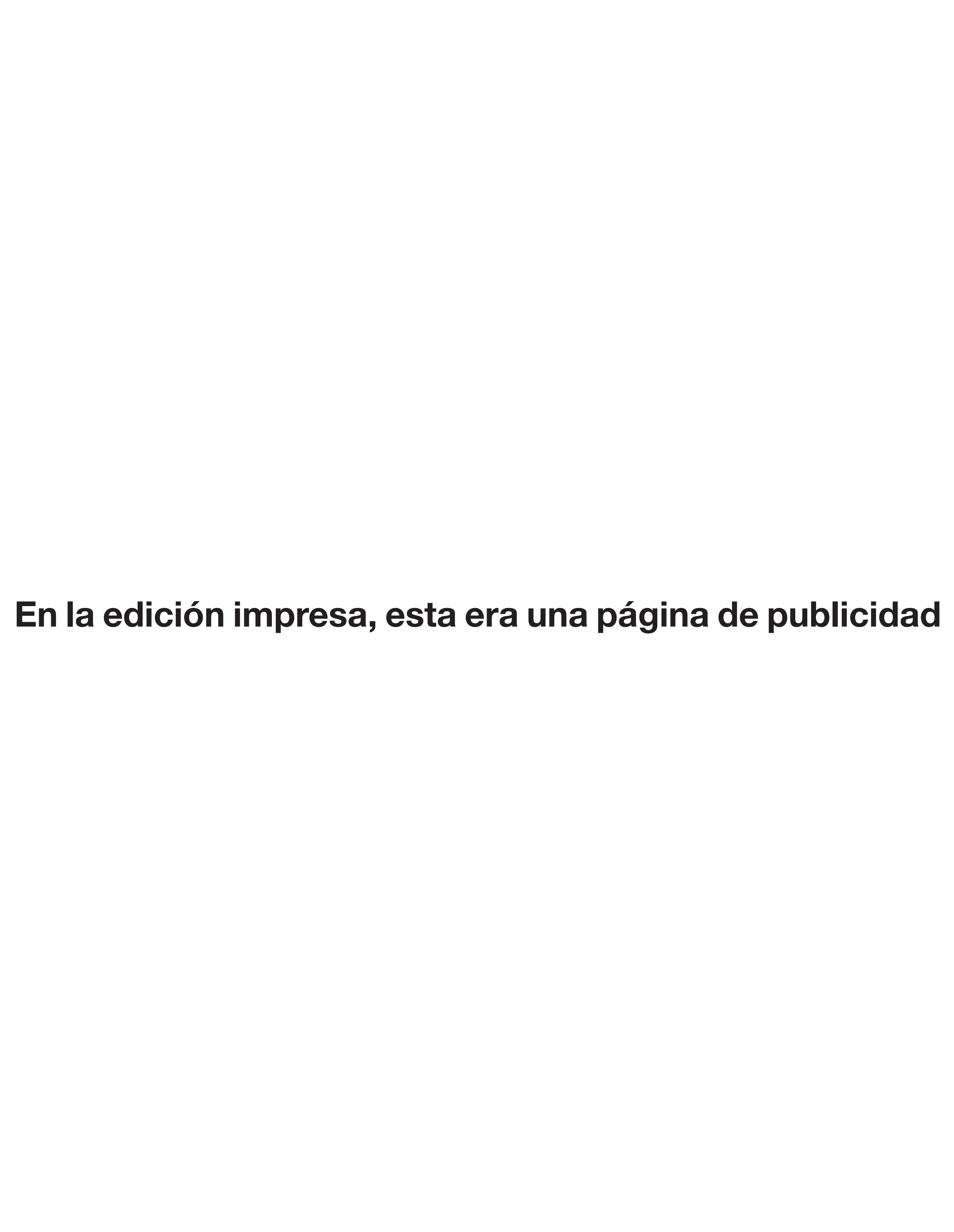


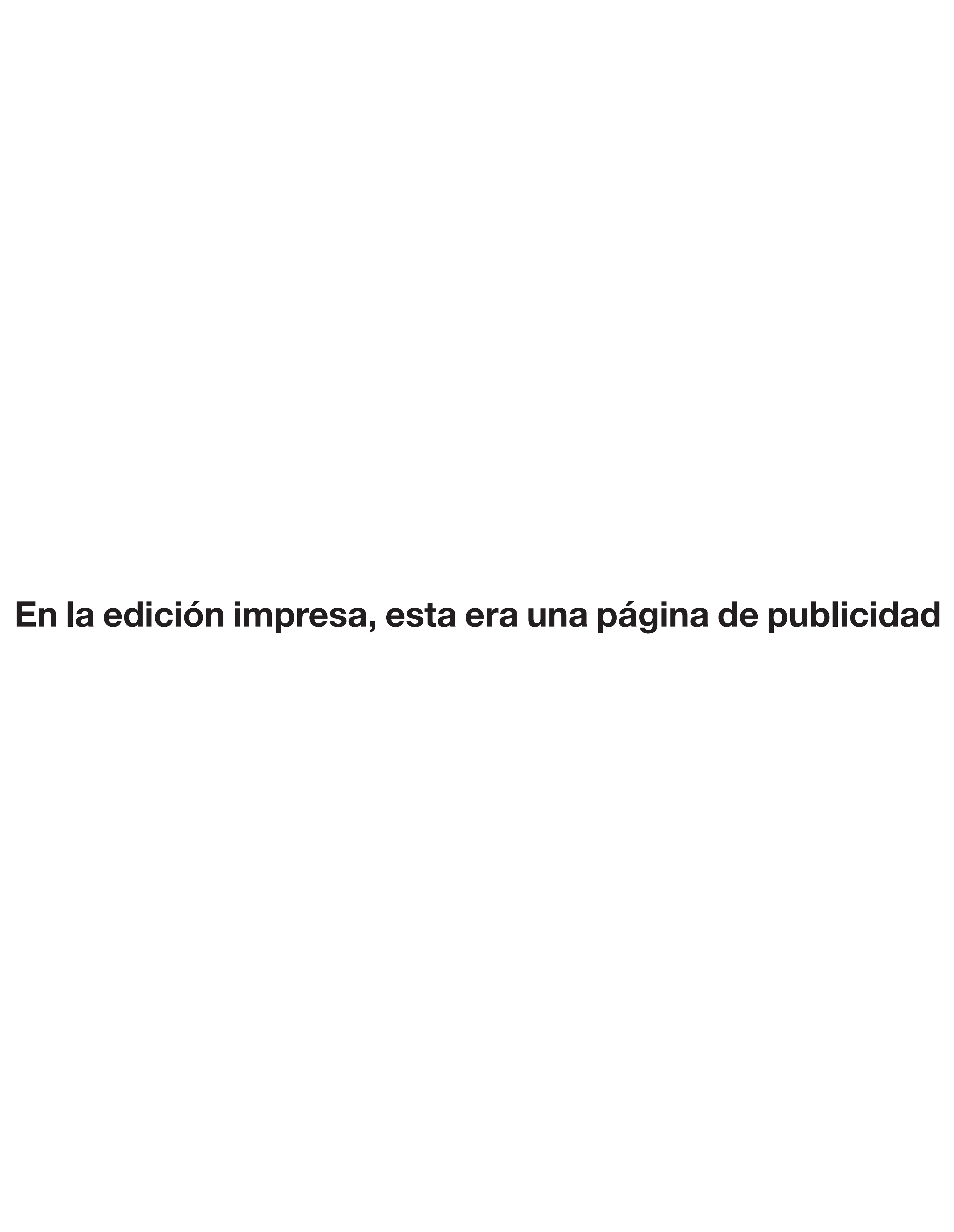









En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Así se jugará



1. COMPRANDO EL MEJOR EQUIPO
Antes de salir de cacería es imprescindible hacerse con un buen armamento (espadas, lanzas, ballestas, etc.) y una armadura adecuada.



2. A LA CAPTURA DEL MONSTRUO
Armados hasta los dientes saldremos en busca de los enemigos. Una vez eliminados, podremos hacernos con su carne o huesos.



3. LA DURA VIDA DE UN CAZADOR
Además de eliminar criaturas tendremos que explorar los escenarios en busca de objetos o alimentar a nuestro personaje.







En mayo se abrirá la temporada del monstruo...

Monster Hunter

■ Compañía **Capcom** ■ Género **Aventura de acción** ■ Fecha prevista **31 de marzo**

Abatir fieros leones o peligrosos tigres es una ridiculez en comparación con las increíbles cacerías que te esperan en esta aventura ambientada en un mundo mágico ¿O acaso te parece fácil cazar un dragón o un dinosaurio?

Cada día son más los títulos de PS2 que ofrecen la posibilidad de jugar Online y ya se puede decir que es una opción más que consolidada entre los últimos juegos del mercado. Pues bien, *Monster Hunter* no sólo ofrece la posibilidad de jugar en red, sino que además convierte esta opción en una de sus características más atrayentes, aunque sin descuidar las opciones para un jugador. Tanto en uno como en otro modo de juego, su argumento nos situará en un mundo fantástico poblado por todo tipo de criaturas y en el que tendremos que buscarnos la vida cumpliendo diversas misiones para el jefe de nuestra tribu, principalmente dando caza a todo tipo de bichos vivientes. Como buen cazador, lo primero que tendrás que hacer será prepararte bien antes de salir a por tus presas. En este sentido, podremos adquirir un buen puñado de armas (espadas, lanzas, ballestas...) así como diversos útiles como medicamentos o trampas que nos facilitarán las cosas. Y desde luego nos harán muchísima falta, puesto que nos esperan







Monster Hunter será un juego de acción que se desarrolla en un mundo mágico lleno de peligrosas criaturas a las que daremos caza.



Además de las armas contaremos con diversos objetos para eliminar con mayor facilidad a los enemigos: bombas cegadoras, trampas, etc.



Nuestro cazador estará preparado para todo tipo de situaciones y podrá pescar, crear objetos mágicos combinando diversos elementos...

cientos de exóticos enemigos, a cada cual más peligroso: dinosaurios, abejas gigantes, dragones y un largo etcétera de monstruos. Como puedes imaginar, con todos estos ingredientes la acción estará más que asegurada y será una constante a lo largo del juego.

CAZA Y RECOLECTA PARA SOBREVIVIR.

Pero los combates (en los que podremos realizar diferentes combos dependiendo del arma que llevemos), no serán el único aspecto importante del desarrollo de *Monster Hunter*, porque mientras cumplimos los diferentes objetivos podremos explorar con total libertad el territorio de caza en busca de objetos mágicos, pescar en caudalosos ríos, cocinar alimentos para mantener nuestras fuerzas al máximo, etc. En ocasiones, incluso tendremos que utilizar el sigilo para escapar ilesos o acercarnos a las guaridas de los enemigos más fieros. Todos estos detalles prometen ofrecer un desarrollo abierto, a la par que muy variado, en el que no tendrá cabida el aburrimiento.

Pero sin duda alguna, el aspecto más llamativo del juego será su prometedor modo Online, en el que primará por encima de todo la cooperación entre los jugadores. Así, podremos unirnos a otros 3 jugadores para organizar cacerías conjuntas, en las que la coordinación será imprescindible para abatir a los enemigos más peligrosos. Y, por supuesto, toda esta rabiosa acción vendrá acompañada por un sólido apartado gráfico, en el que destacarán las suaves animaciones y el acabado de los enemigos, así como por una épica banda sonora acorde con la ambientación. Sin duda, será el remate perfecto para este original título, que nos permitirá disfrutar de lo lindo junto a otros "jugones"...



El desarrollo será muy abierto y nos permitirá emplear varias tácticas de ataque. Uno de ellos será el acercamiento sigiloso.

■ PRIMERA IMPRESIÓN MB

Una original aventura rebosante de vibrante acción, que además contará con un atrayente modo Online.

→ Un mundo mágico lleno de peligros

Si por algo destacará *Monster Hunter*, será por el increíble número de criaturas distintas que veremos: dragones, insectos gigantes, etc. Y como es de suponer, la mayoría serán peligrosas...



Algunos enemigos serán tan dóciles que no presentarán mayor dificultad para ser abatidos.



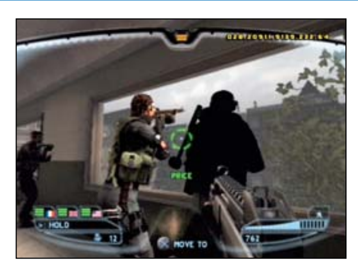
Tampoco faltarán monstruos gigantescos con los que hará falta ir fuertemente armados.







→ Así se jugará



1. PIENSA Y ACTÚA DEPRISA
Tanto jugando Offline como Online, la clave será coordinar bien a nuestro equipo y acabar con los terroristas a toda velocidad.



2. LOS MEJORES, A TUS ÓRDENES
En las misiones para un jugador, cada comando controlado por la CPU tendrá su propia forma de actuar y será experto en tareas como desactivar bombas, "hackear"...



3. OBJETIVOS MÁS VARIADOS
No todo será rescatar inocentes y desactivar bombas. También burlaremos sistemas de seguridad, haremos de francotirador...



Intervenciones relámpago contra el terrorismo

Rainbow Six Lockdown

■ Compañía **UbiSoft** ■ Género **Shoot'em up Subjetivo** ■ Fecha prevista **Abril**

Derribar la puerta, disparar a los terroristas, liberar a los rehenes... Para solucionar una situación así de comprometida necesitas al equipo Rainbow.

Un nuevo grupo terrorista amenaza al mundo. Y para detenerlo, pronto lideraremos al equipo Rainbow en la cuarta entrega de esta saga de "shooters" subjetivos.

La clave volverá a estar en introducirnos en lugares tomados por los terroristas y eliminarlos a la velocidad del rayo, coordinando a nuestros hombres para atacar desde dos flancos y garantizando la seguridad de los rehenes. Las órdenes a nuestros compañeros controlados por la CPU las daremos con un sistema de menús o de viva voz con el headset.

Pero si este estilo de juego ya lo disfrutamos en anteriores entregas, en *RS Lockdown* afrontaremos objetivos nuevos como "hackear" ordenadores o desactivar sistemas de seguridad.

Y en lo que se refiere al juego Online, además de disfrutar de las misiones normales acompañados por otros jugadores, habrá un nuevo modo Deathmatch que enfrentará al Equipo Rainbow contra mercenarios en partidas que redondearán el juego más completo de la serie.

■ PRIMERA IMPRESIÓN MB

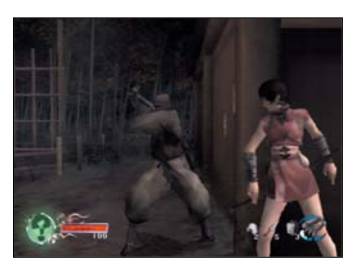
Uno de los referentes de la acción táctica en PS2 volverá con misiones más variadas y nuevos modos Online.



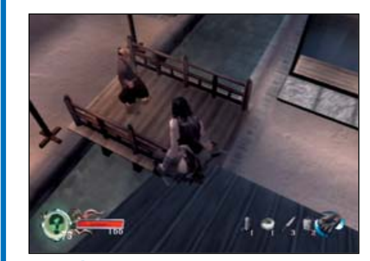




→ Así se jugará



1. DOS MUJERES SIGILOSAS
Las protagonistas, Ayame y Rin, serán expertas en esconderse tras las esquinas, atacar por la espalda y deslizarse en silencio.



2. INFÍLTRATE COMO QUIERAS
Tendremos bastantes opciones al infiltrarnos: eliminar a los enemigos por la espalda, subir a los tejados para evitarlos, usar armas arrojadizas para acabar con ellos a distancia...



3. CON LAS MANOS EN LAS ARMAS
El combate será arriesgado, pero Ayame y Rin no estarán indefensas: además de usar sus espadas, robarán las armas de sus enemigos.

Las sombras sigilosas reaparecerán pronto en tu PS2...

Tenchu Fatal Shadows

■ Compañía **Sega** ■ Género **Acción / Infiltración** ■ Fecha prevista **6 de mayo**

Una de las sagas "pioneras" en los juegos de infiltración volverá a trasladarnos al Japón medieval con un nuevo capítulo protagonizado por dos peligrosas ninjas.

Desde su nacimiento en PSone, *Tenchu* se ha convertido en una saga de culto gracias a su magnífica ambientación japonesa y a su desarrollo basado en el sigilo. Y sus fans estamos de enhorabuena, porque pronto disfrutaremos de un nuevo capítulo protagonizado por dos peligrosas y bellas ninjas: la letal Ayame y la debutante Rin, con las que cumpliremos alternativamente las misiones del juego.

Para acabar con los enemigos lo mejor será utilizar técnicas sigilosas, como eliminarlos de un certero golpe por la espalda, o usar un gancho retráctil para subir a los tejados y después caer sobre nuestras desprevenidas víctimas.

Eso sí, si somos descubiertos podremos luchar, ya que Ayame y Rin no sólo serán expertas en el uso de la espada, sino que recogerán las armas de los enemigos caídos, como lanzas o arcos, y utilizarán también armas arrojadizas o instrumentos especiales como bombas cegadoras. Y todo con un apartado gráfico mejorado con respecto a anteriores entregas, que recreará toda la magia del Japón feudal.

■ PRIMERA IMPRESIÓN MB

Todo el misterioso atractivo de los ninjas y la mezcla de acción y sigilo volverán a ser claves en este nuevo *Tenchu*.









→ Así se jugará



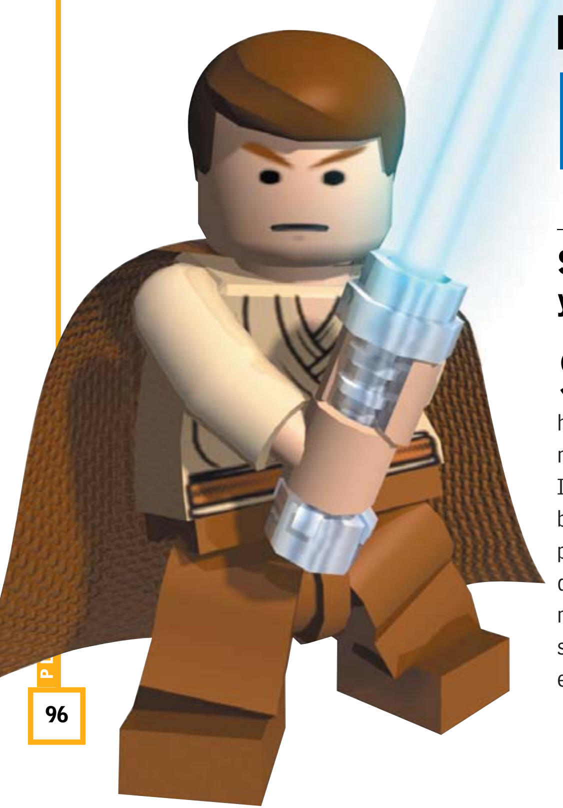
1. UTILIZA LA FUERZA
Cada personaje cuenta con una habilidad especial con la que podrá resolver los puzzles que encontremos. Los Jedis usan la Fuerza.



2. REVIVE LA MAGIA
El juego nos permitirá revivir los mejores momentos de los tres primeros Episodios de la saga, como la veloz carrera de vainas de "La Amenaza Fantasma".



3. REUNIÓN DE VIEJOS CONOCIDOS
Hasta un total de 30 personajes vamos a poder manejar en el juego, tanto de los buenos como del Lado Oscuro... ¿quiénes serán?



Hace mucho tiempo, en una galaxia hecha de piezas...

Lego Star Wars

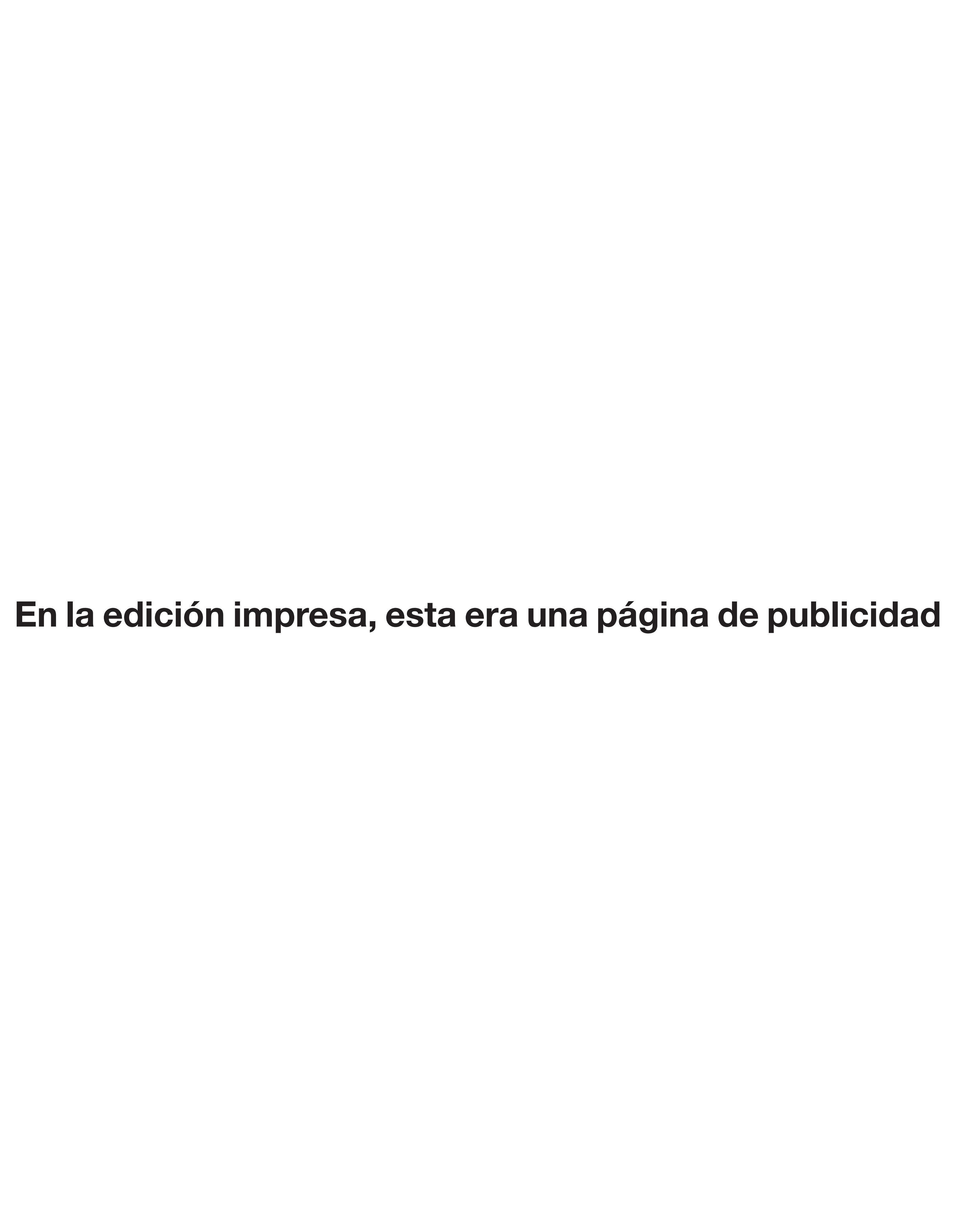
■ Compañía **Eidos** ■ Género **Acción / Aventuras** ■ Fecha prevista **Abril de 2005**

Si tu perro se llama Chewaka, practicas en el espejo la respiración de Darth Vader y duermes con tu sable láser bajo la almohada, aquí tienes lo que te faltaba...

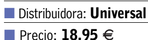
Star Wars, la saga galáctica más famosa de todos los tiempos, sigue siendo un fenómeno que da mucho que hablar, y por muchos motivos. Justo antes de que llegue a nuestras pantallas el último episodio de la serie, el "Episodio III", y también de que podamos echarle el guante al juego basado en la película, todos los fans de "Star Wars" van a poder calmar sus ansías con esta versión hecha con piezas de Lego. De esta forma, podremos revivir los mejores momentos de los tres episodios (sí, incluido el que todavía no se ha estrenado en cine), tales como la carrera de vainas o el enfrentamiento contra Darth Maul de "La Amenaza Fantasma", las batallas multitudinarias del "Ataque de los Clones" o.... no os queremos destripar la sorpresa. Lo que sí os podemos contar es que habrá más de 30 personajes jugables (Anakin, Obi-Wan, R2-D2...), incluidos alguno que otro del Lado Oscuro, que podremos jugar con un amigo cooperativamente, y que también habrá un modo Libre donde podremos desbloquear vehículos, niveles y personajes ocultos.

■ PRIMERA IMPRESIÓN MB

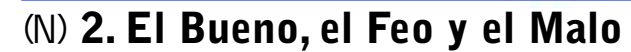
Aunque de desarrollo sencillo y enfocado sobre todo a los más jóvenes, siendo "Star Wars" la cosa promete.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

LOS + VENDIDOS



(N) 1. **El Espantatiburones**
- Género: **Aventuras**
- Distribuidora: **Universal**
- Precio: **18,95 €**



(N) **2. El Bueno, el Feo y el Malo**
(N) **3. La Vida de Brian**
(N) **4. Los Inmortales**
(N) **5. Stalingrado**
(N) **6. La Momia**
(N) **7. Underworld**
(N) **8. La Chaqueta Metálica**
(N) **9. La naranja mecánica**
(N) **10. El sentido de la vida**

LOS + ALQUILADOS

(N) 1. **Collateral**



- Género: **Acción**
- Distribuidora: **Paramount**
- Precio: **21,95 €**

(N) **2. El Fuego de la Venganza**
(N) **3. El Mito de Bourne**
(N) **4. Mar Adentro**
(N) **5. Misteriosa Obsesión**
(N) **6. Hellboy**
(N) **7. La Terminal**
(↓) **8. El Bosque**
(N) **9. Las mujeres perfectas**
(N) **10. Hipnos**

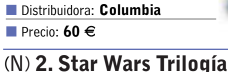
Listas cortesía de



NUESTROS FAVORITOS



(N) 1. **El Retorno del Rey Ed. Col.**
- Género: **Fantasía**
- Distribuidora: **Columbia**
- Precio: **60 €**



(N) **2. Star Wars Trilogía**
(N) **3. Las Dos Torres Ed. Col.**
(N) **4. La Comunidad del Anillo Ed. Col.**
(N) **5. Los Increíbles**
(↓) **6. Spider-Man 2 Ed. Col.**
(N) **7. Hellboy Ed. Col.**
(N) **8. Kill Bill Volumen 1**
(N) **9. Ultimate Matrix Collection**
(N) **10. Shrek 2 Ed. Col.**





■ **Superhéroe una vez, superhéroe para siempre**

Los Increíbles Edición Especial

Bob Paar solía ser uno de los mejores superhéroes del mundo bajo su identidad de "Mr. Increíble". Salvaba vidas y luchaba contra villanos a diario. Pero han pasado 15 años desde sus días de gloria y Bob y su mujer (también superheroína) se han "retirado" para llevar una vida normal con sus tres hijos. Sin embargo Bob se aburre. Está deseando volver a entrar en acción a pesar de la prohibición del Gobierno que impide cualquier actividad superhéroica, así que cuando un misterioso personaje se pone en contacto con él para darle una misión especial, Bob se viste de nuevo sus mallas y se lanza a la aventura.

■ **Una de las mejores pelis de superhéroes hechas hasta ahora.**

FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Buenavista
Precio: ?? €
Discos: 2
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1: Español, Inglés, Portugués y Catalán.

Subtítulos:
- Español, Inglés.

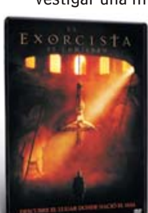
Extras:
- Comentarios en audio.
- Jack-Jack ataca (corto inédito de animación).
- Escenas eliminadas y comienzo alternativo.
- Increibl-errores: fallos y tomas falsas...
- Cómo se hizo.
- Archivos secretos...

■ PELÍCULA: E ■ EXTRAS: E

■ **El origen del mal más antiguo de la Historia es revelado**

El Exorcista: el comienzo

Tras abandonar su fe, el padre Merrin se une a una expedición arqueológica en Kenia para investigar una misteriosa iglesia Bizantina desenterrada por los británicos. Pero bajo la iglesia algo antiguo y maligno duerme, esperando a ser despertado. En el lugar donde nació el Mal, Merrin verá finalmente su verdadero rostro.



■ **Estupenda "precuela" aunque algo gore.**

FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Warner
Precio: 22 €.
Discos: 1
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1: Español, Inglés.

Subtítulos:
- Español, Inglés...

Extras:
- Audio comentario del director Renny Harlin.
- Tras las cámaras.

■ PELÍCULA: B ■ EXTRAS: R

■ **El Universo, en peligro una vez más...**

El Quinto Elemento Ed. Esp.

Korben Dallas es un taxista del Nueva York del siglo XXIII retirado del ejército y sin muchas pretensiones. Tras recoger en su taxi a una mujer que representa la salvación del Universo entero, el Quinto Elemento, se verá en vuelto en una aventura contrarreloj llena de persecuciones, humor y mucha acción.



■ **Relato sobre la lucha entre el bien y el mal con toques futuristas.**

FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Columbia
Precio: 15 €
Discos: 2
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1: Inglés.
- Dolby Sorround: Español.

Subtítulos:
- Español, Inglés, Hindú.

Extras:
- 8 documentales.
- Galería fotográfica.
- Trailers promocionales de otros títulos...

■ PELÍCULA: MB ■ EXTRAS: MB

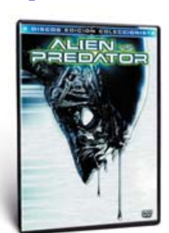



■ **Gane quien gane, nosotros perdemos**

Alien Vs. Predator Ed. Esp.

Bajo la superficie de la Antártida, el millonario Charles Bishop Weyland descubre una extraña pirámide con muestras de una tecnología muy avanzada, incluso para nuestro tiempo. Para desentrañar el misterio reúne a un equipo de arqueólogos, científicos y expertos para que acudan al lugar. Una vez allí, la terrorífica verdad sale a la luz... los Depredadores han estado manteniendo con vida a una Reina Alien para que los jóvenes guerreros se prueben luchando contra sus retoños. Y el equipo de investigadores está en medio...

■ **Dos de los más grandes mitos del cine de terror y acción se reúnen en una película que gustará a los aficionados no demasiado exigentes.**



■ FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Fox **Precio:** 19,99 € **Discos:** 2 **Idiomas:** • Dolby Digital 5.1: Español, Inglés. • Dolby Digital 2.0: Inglés. **Subtítulos:** • Español, Inglés, Francés, Alemán, Italiano, Inglés para sordos.	**Extras:** • Comienzo alternativo. • Documentales de Pre-producción, producción y Post-producción. • Escenas inéditas. • Los cómics...
■ PELÍCULA: MB	■ EXTRAS: MB 




■ **Los zombies siguen esperando en Raccoon City**

Resident Evil Apocalipsis

Tras su huida de La Colmena, las instalaciones secretas de Umbrella bajo Raccoon City, Alice y un grupo más de supervivientes, entre los que se encuentran la policía Jill Valentine y el soldado de élite Carlos Oliveira, se quedan encerrados en la ciudad rodeados de centenares de zombies sedientos de sangre. Aunque eso no es todo, pues Umbrella mandará tras ellos a su nueva creación: Némesis...

■ **Mucha más acción y zombies que en su primera entrega, así que si te gustó la anterior, con ésta te lo vas a pasar "pipa".**



■ FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Columbia **Precio:** 19,99 € **Discos:** 1 **Idiomas:** • Dolby Digital 5.1: Español, Inglés. **Subtítulos:** • Español, Inglés, Portugués, Hindú... .	**Extras** • Tomas falsas. • Comentarios. • Escenas eliminadas. • 3 documentales. • Cómo se hizo. • Galería fotográfica. • Construyendo Racoon City. • Trailer de cine...
■ PELÍCULA: MB	■ EXTRAS: MB

Huevos de Pascua (Los Extras Ocultos)

Los Huevos de Pascua son en los DVD lo que los Trucos en los videojuegos. Es decir, extras ocultos que sólo se descubren haciendo alguna maniobra especial. En esta sección podréis descubrir los más interesantes.

ALIEN VERSUS PREDATOR

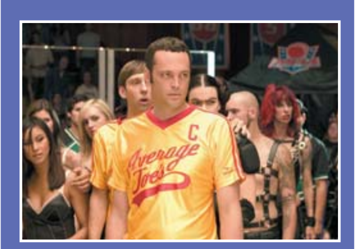
➔ FONDOS ALTERNATIVOS:

En el disco 1 de la película, cuando aparecen las advertencias legales, si pulsas 1 en tu mando a distancia el menú principal tendrá un fondo relativo a los Aliens. Si pulsas 2, el fondo tendrá que ver con los Depredadores, ¿por cuál te decides? Si no pulsas ningún botón, el fondo se elegirá de manera aleatoria.

TROYA Ed. Esp.

➔ DIBUJOS ANIMADOS:

En el disco 2 de la edición especial, pulsa ➔ desde la selección "en mitad de la batalla" y se iluminará un plancha de madera en el cuello del caballo. Pulsa "OK" y verás una animación relativa a la película muy divertida.



CUESTIÓN DE PELOTAS

➔ CÓMO ENCONTRAR LOS HUEVOS DE PASCUA:

Desde la pantalla de contenidos adicionales, selecciona el logo de las "Cobras" (el equipo de Dodgeball de Ben Stiller) en la parte inferior de la pantalla. De esta forma verás una introducción en la que te explicarán cómo encontrar todos los huevos de pascua que tiene la película. Más fácil imposible ¿no?

■ **Es peligroso viajar en el tiempo**

El Efecto Mariposa

Desde niño, momentos cruciales en la vida de Evan Trebornhan han desaparecido en el olvido. De forma inexplicable y a través de sus antiguo diarios, Evan consigue viajar en el tiempo –con su mente actual en el cuerpo de niño– e intenta reescribir la historia, pero cada vez que cambia algo en el pasado sus acciones tienen consecuencias inesperadas.



■ **Si te gustan las paradojas temporales no te la pierdas.**

■ FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Filmax. **Precio:** 19,99 €. **Discos:** 1 **Idiomas:** • Dolby Digital 5.1: Español, Inglés. **Subtítulos:** • Español, Inglés.	**Extras:** • Menús interactivos. • Acceso directo a escenas.
■ PELÍCULA: MB	■ EXTRAS: M

■ **¿Podrán Yugi y sus amigos vencer a su más poderoso enemigo?**

Yu-Gi-Oh! La Película

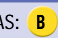
Tras los cómics, las cartas jugables y la serie de televisión, el popular fenómeno "Yu-Gi-Oh!" llega en forma de película.

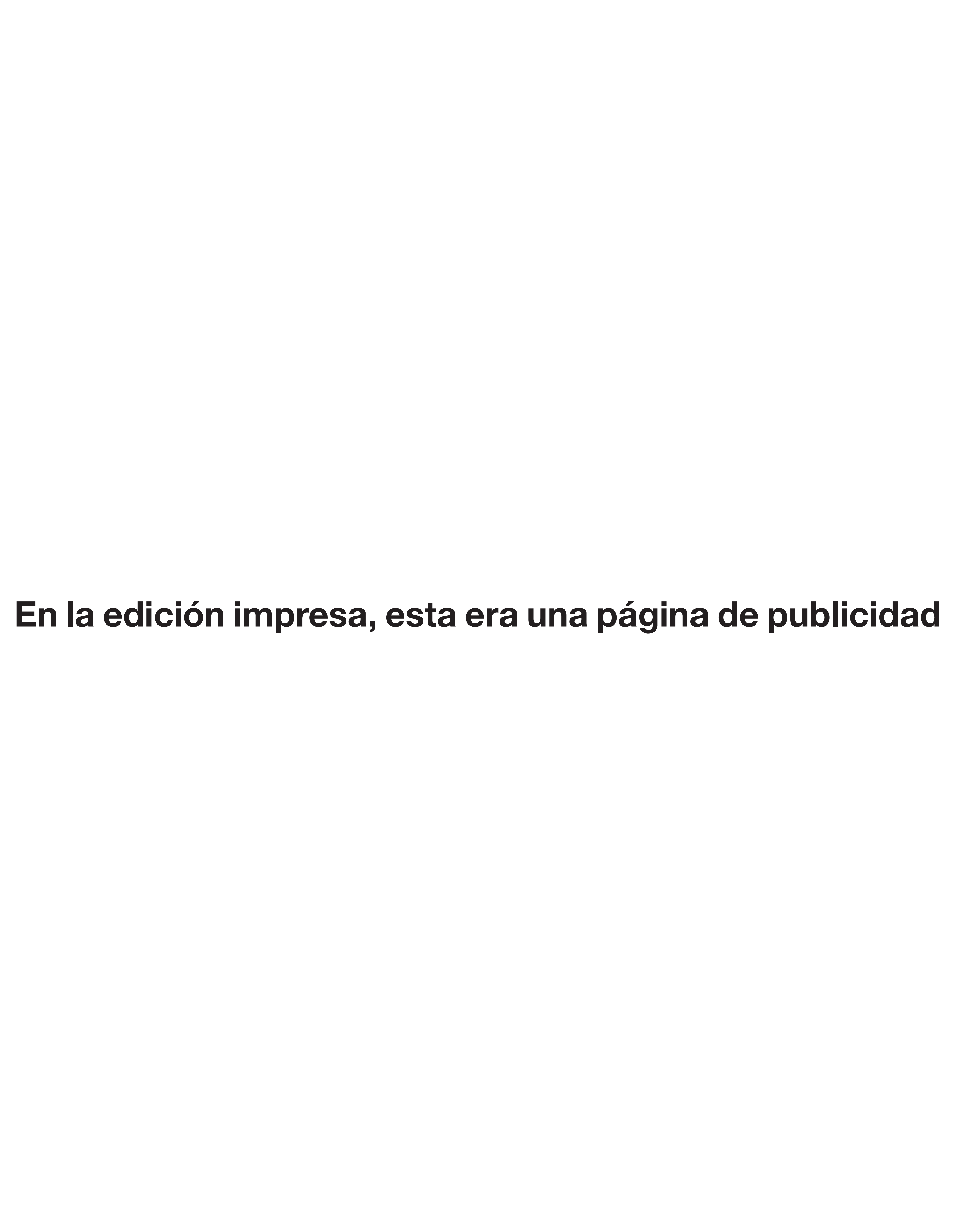
En lo profundo de las arenas de Egipto despierta un mal antiguo. Anubis, que fue derrotado siglos atrás por el alter ego de Yugi -El Faraón- vuelve en busca de venganza.

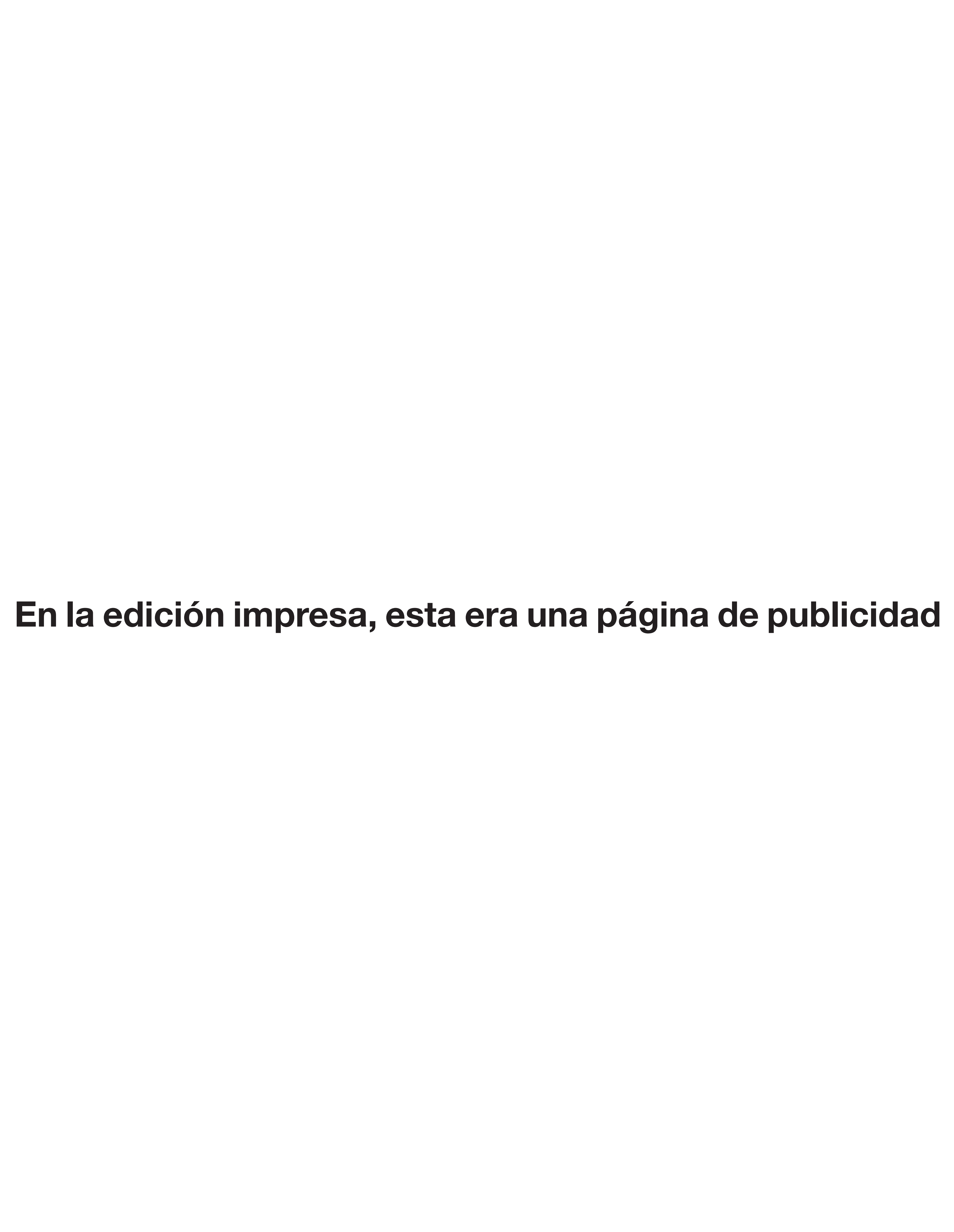
■ **Los seguidores de la serie van a alucinar.**

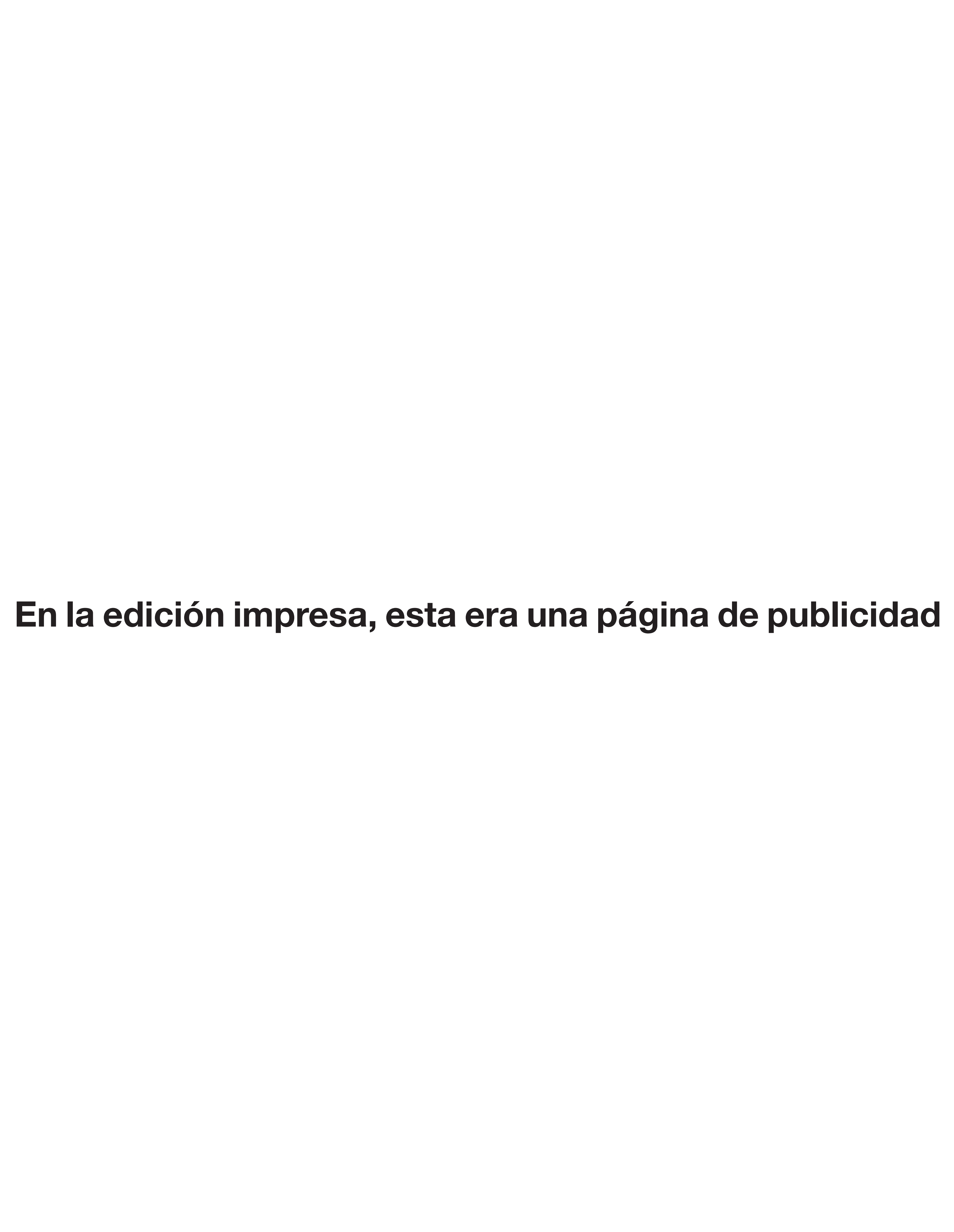


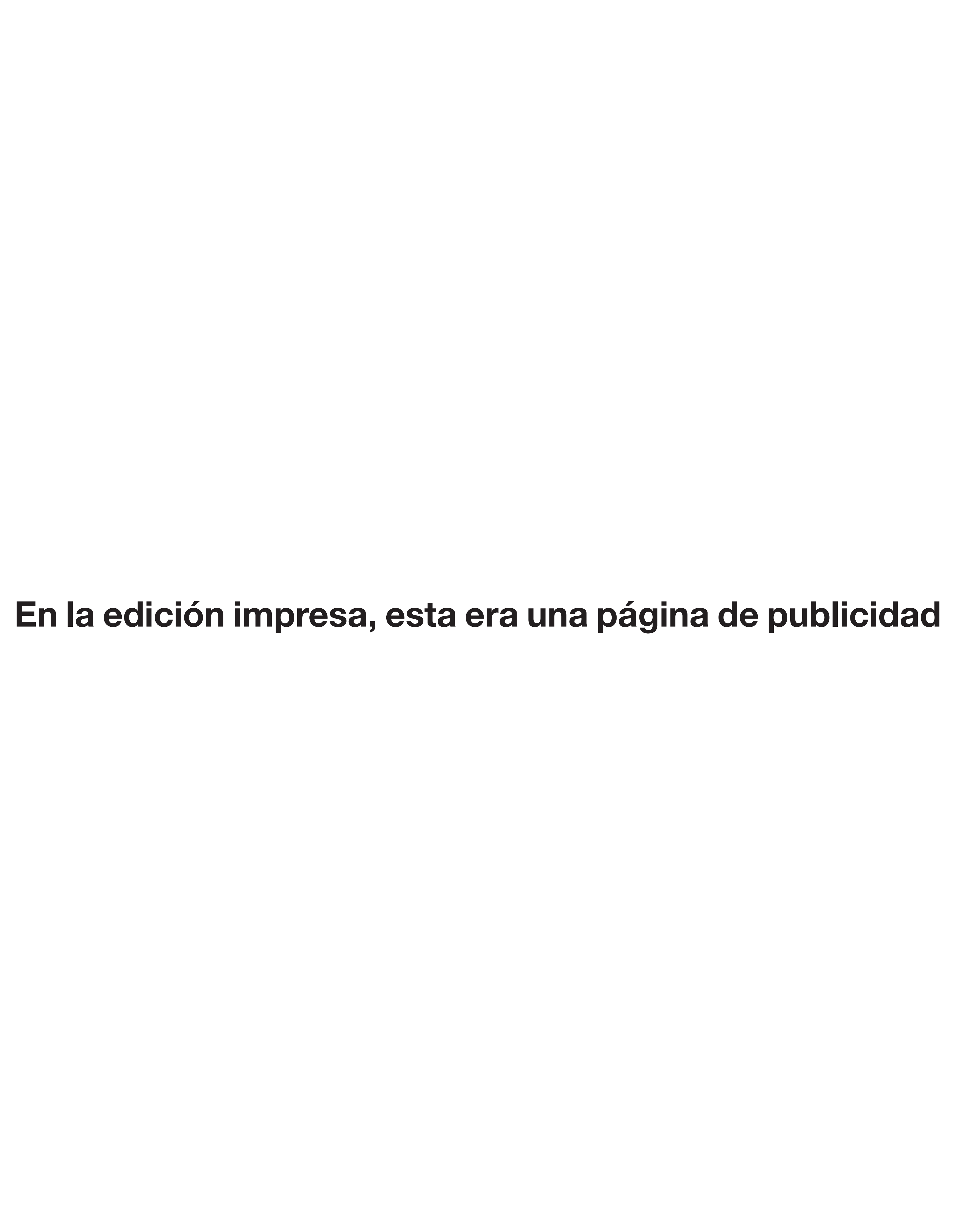
■ FICHA TÉCNICA

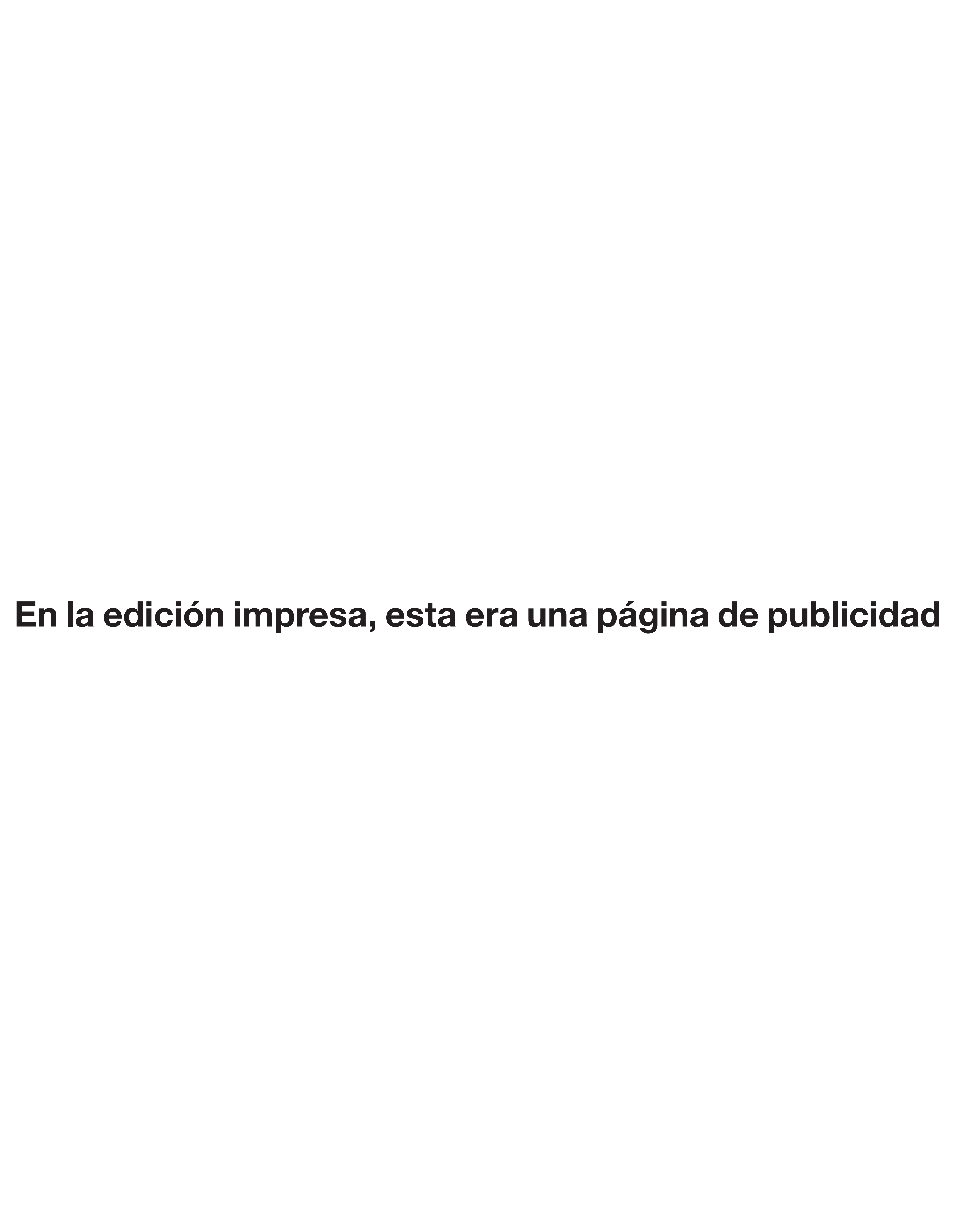
Distribuidor: Warner **Precio:** 18 €. **Discos:** 1 **Idiomas:** • Dolby Digital 5.1: Español, Inglés, Alemán. **Subtítulos:** • --	**Extras:** • Trailer. • 2 vídeos musicales de la banda sonora. • El Juego: El reto de Yu-Gi-Oh! la película. • Incluye regalo seguro en el interior del DVD: Una carta exclusiva de Yu-Gi-Oh!
■ PELÍCULA: B 	■ EXTRAS: B 


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



¡Sorteamos 10 juegos Splinter Cell Chaos Theory!

¡Envía un SMS con tu móvil al número 5354!

Contesta el pasatiempo señalado y envía tu mensaje al 5354 escribiendo: "Play (espacio) respuesta correcta (espacio) tus datos personales". Podrás ganar uno de los 10 juegos *Splinter Cell Chaos Theory* para PS2 que UbiSoft y Play2Manía sortearemos entre los que enviéis la solución correcta.

MENSAJE SECRETO

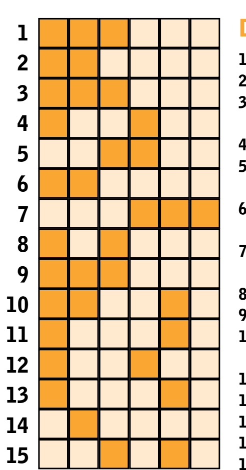
ADÉNTRATE CON SIGILO Y CUIDADO EN LAS SOMBRAS Y DESCUBRE EL MENSAJE SECRETO QUE SAM FISHER HA ESCONDIDO PARA TI.

Para encontrarlo sólo tienes que rellenar los recuadros en blanco y formar el mensaje con las letras que quedan en las casillas naranjas. Una prueba pensada para espías de élite.

1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						

Definiciones:

1. GIRO.
2. EL DOBLE DE DIEZ.
3. BAILE BRASILEÑO, PLURAL.
4. CANSANCIO.
5. IMPERATIVO DEL VERBO DESHACER.
6. EL HIJO DE MIS PADRES, SIN "H".
7. ÁNGULO QUE FORMAN CON DOS PAREDES.
8. BAÑOS DE CALOR.
9. PONER TERSA UNA COSA.
10. ENTRE LA DERECHA Y LA IZQUIERDA.
11. QUE ESTÁ DE MODA.
12. LUGAR PARA EL CULTIVO DE PLANTAS.
13. NUEVA, PRIMERIZA.
14. FUNDA PARA MANO.
15. LO QUE GANAS EN UNA JORNADA.

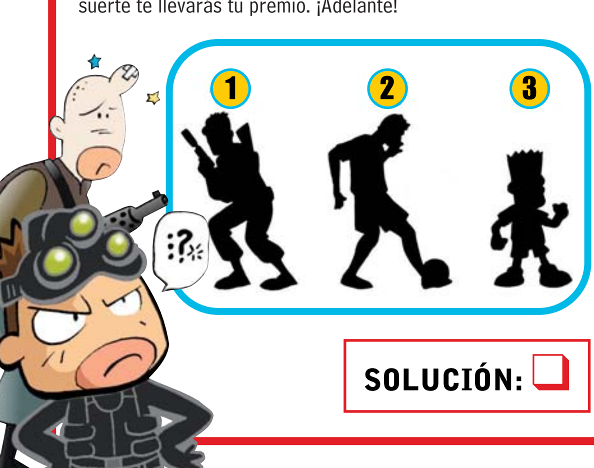


PASATIEMPO CONCURSO

¡ENCUENTRA A SAM FISHER!

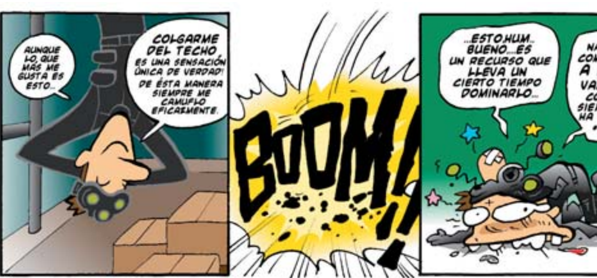
HA LLEGADO LA HORA DE ENCONTRAR Y DESCUBRIR AL MEJOR ESPÍA DEL MUNDO.

Con un poco de atención adivinarás cuál de estas tres siluetas corresponde al protagonista de *Splinter Cell* y con un poco de suerte te llevarás tu premio. ¡Adelante!



SOLUCIÓN: ❑

HUMOR

ROMPECABEZAS

MUCHO OJO AHORA CON ESTE DESORDEN. ¡¡¡ORDENA LAS PIEZAS DE ESTE ROMPECABEZAS ANTES DE QUE TE DESCUBRAN!!!

Aquí tienes la prueba que muchos espías rechazaron....




BASES DEL CONCURSO "PASATIEMPOS"

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5354 desde tu móvil poniendo: play 75 respuesta correcta tus datos personales. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la 2, deberías mandar el siguiente mensaje: play75 2 Arturo Lopez Calle Aranjuez 64, 7A, CP 29007 Madrid.

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.- Los premios no serán canjeables por dinero.
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista.
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.- Plazos de participación: del 16 de marzo al 16 de abril de 2005.

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.

EN EL PRÓXIMO NÚMERO

A LA VENTA EL 15 DE ABRIL

REPORTAJE
→ MEDAL OF HONOR EUROPEAN ASSAULT
Te adelantamos en exclusiva cómo será la entrega más completa y espectacular de la saga *Medal of Honor*.

AVANCE
→ STAR WARS EPISODE III
Descubre todo lo relacionado con la película y los juegos de "Episodio III".

MINIGUÍA COLECCIONABLE
→ DEVIL MAY CRY 3
Todos los secretos de esta genial aventura en una guía para guardar en la caja del juego.

Si quieres estar al tanto de las últimas noticias y lanzamientos relacionados con PS2, no puedes perderte el próximo número de Play2Manía: estará repleto de interesantes contenidos.

NOVEDAD
→ DEATH BY DEGREES
Te contamos todo sobre la primera aventura de Nina Williams en solitario. Mucho más que *Tekken*.

→ NOVEDADES
No te pierdas nuestros completos análisis de títulos tan esperados como *Brothers in Arms, Death By Degrees, Tenchu FS, Monster Hunter, Rainbow Six Lockdown...*

→ GUÍAS Y TRUCOS
Y como siempre, nuestra sección de trucos y guías. El mes que viene, *Splinter Cell Chaos Theory*.

→ PERIFÉRICOS
Pads, volantes, mandos DVD, equipos de sonido 5.1, pistolas, multitaps... Analizaremos las novedades en periféricos y complementos para PlayStation 2.

→ PREVIEWS
Y os daremos nuestras primeras impresiones sobre los futuros éxitos de PS2, como *Moto GP 4*, *Caballeros del Zodíaco, Dynasty Warriors 5*, *Commandos Strike Force y* muchos más.

→ SUPLEMENTO GRATUITO
Todo lo que quieres saber sobre PSP en un suplemento especial donde no faltarán las previews de los primeros juegos, reportajes, aplicaciones de imagen y sonido....

Nota. Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Staff

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal, David Fraile Jefes de Sección.
Álvaro Menéndez Jefe de Maquetación.
Ruth Caravaca, Patricia Gamo, Miriam Romero Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarias de Redacción.
Colaboradores: Rubén Guzmán, Juan Lara, Sonia Ortega, Daniel Lara, Mercedes López, Francisco Javier Gómez, Ana Antelo, Ruben Herrero, Sergio Llorente (mapas), J. C. Ramírez (dibujos).
playmania@hobbypress.es

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.
Directora General: Mamen Perera.
Director de Publicaciones de Videojuegos: Amalio Gómez.
Subdirector General Económico-financiero: José Aristondo.
Director de Producción: Julio Iglesias.
Coordinación de Producción: Ángel Benito.
Jefe de Distribución y Suscripciones: Virginia Cabezón.
Departamento de Sistemas: Javier del Val.

PUBLICIDAD
Director Comercial: José E. Colino.
Directora de Publicidad: Mónica Marín
Jefes de publicidad: Gonzalo Fernández y Beatriz Azcona
Coordinación de Publicidad: Mónica Saldaña, C/ Los Vascos, 17 3ª Planta. 28040 Madrid. Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Los Vascos 17, 2ª Planta. 28040 Madrid. Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 540 777
DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ Orense 12-14, 2ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.
C/ Aragón, 208, 3º-2ª
08840 Barcelona, España. Tlf.:934544815
Argentina: York Agency, S.A.
México: Pernas y Cía, S.A de C.V.
Venezuela: Distribuidora Continental.

TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: RUAN
C/ Francisco Gervás, 12. Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 6/2005

Printed in Spain

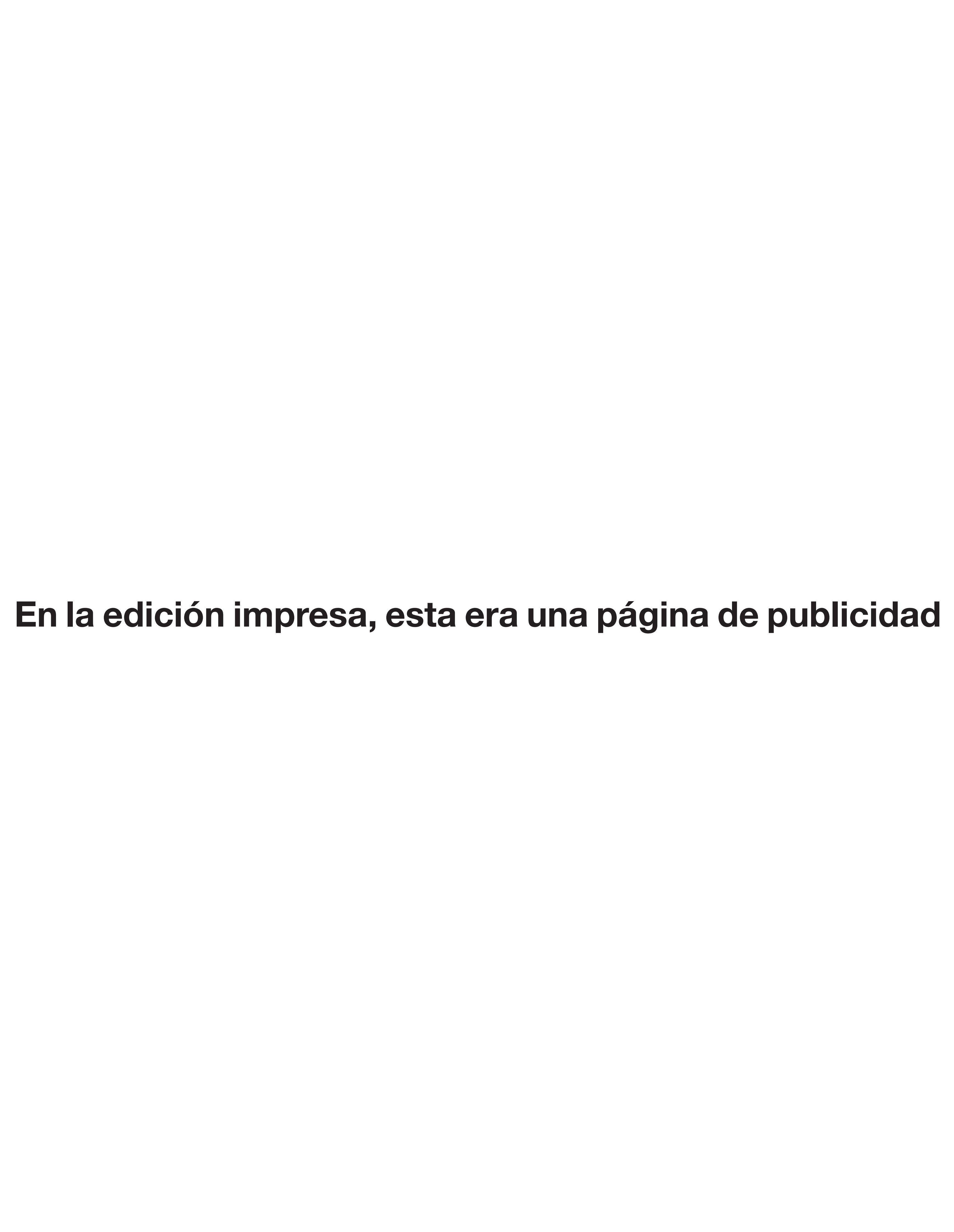
Publicación controlada por OJD

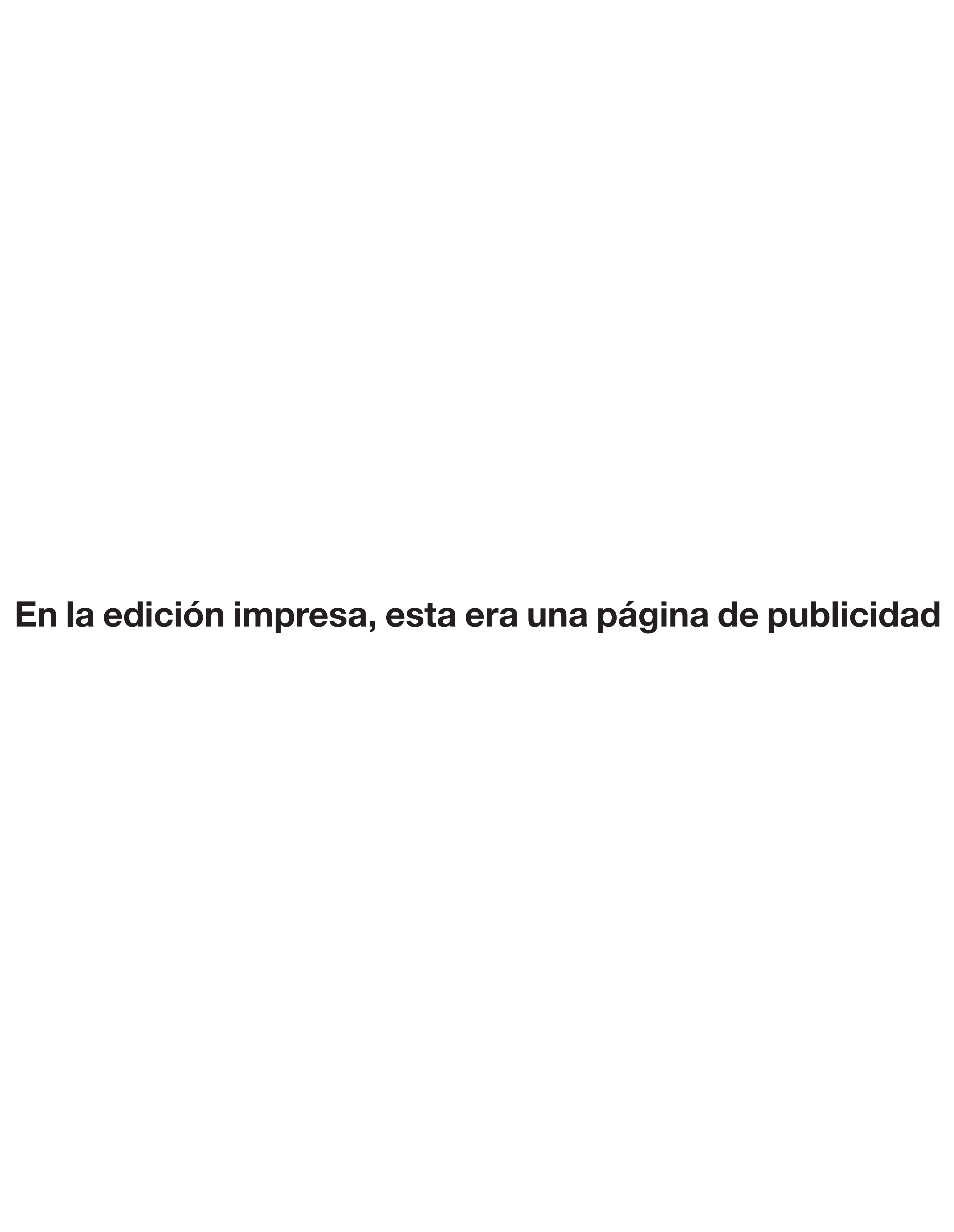
Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.



Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.

axel springer


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2 Nº40



Metal Gear Solid 3
Snake Eater

Movimientos CQC • Jefes finales • Ranking • Ranas

Snake es el vivo ejemplo de que arrastrarse no siempre es algo malo. Aunque claro, pocos lo hacemos con tanto estilo. Si quieres perfeccionar tu técnica y, de paso, explorar de cabo a rabo uno de los mejores juegos de la historia, bienvenido a *Metal Gear Solid 3*. ¿Serías capaz de haber sobrevivido más de diez metros por la selva sin nuestra ayuda? Bah, si hasta ayer te daba grima eso de comer culebras...

00 RECOMENDACIONES

Dado que hay un **estupendo tutorial** para todos los movimientos **desde el menú del propio juego**, no vamos a hacerte perder el tiempo explicándote todo lo que ya sabes o comprobarás en él. Vamos a centrarnos en lo verdaderamente importante, ¿de acuerdo? Ahí va nuestra pequeña colección de consejos útiles.

ACERCA DE LAS CURAS...



Durante las misiones, y por muy sigiloso que seas, Snake no se librará de algunas magulladuras: fracturas, quemaduras, heridas de bala, cortes... Si entras en el **menú de Curas** (dentro del de Pausa), podrás aplicarte diferentes tratamientos para todos tus males, que se dividen en dos grandes grupos: **cirugía y medicación**. Abre uno u otro tal y como se te indica y pulsa ● para aplicar tu elección.

Los principales males de salud de Snake son los siguientes:

- **Herida de bala:** tendrás que **sacarte la bala** con el cuchillo y después **aplicar una dosis de Anticoagulante y Desinfectante**. Cierra la herida con **Sutura** si se te indica que es profunda y aplica unas cuantas **Vendas (1)**.
- **Corte/Corte profundo: como las heridas de bala**, pero sin necesidad de sacar nada. En función de si es un corte normal o profundo, tendrás o no que usar **Sutura (2)**.
- **Quemadura: se curan con el tiempo por sí solas**, pero si estás en una situación complicada y necesitas sentirte al 100%, mejor cúratelas aplicando **Ungüento** y poniéndote una **Venda**.
- **Rotura de huesos: con entablillar el área afectada y vendarla servirá**. En el mundo real estas cosas requieren más tiempo, pero no somos tan duros como Snake... **(3)**.
- **Hambre:** casi nunca llega a ser mortal, pero **Snake necesita tener el estómago lleno** para regenerar su energía vital como es debido. Si oyes sonar su tripa, significa que necesita ingerir algo. ¿No tienes comida? ¡Pues cázala!
- **Otros: cuando veas sobre Snake algún tipo de símbolo, significará que le ocurre algo a nivel "interno"**. Revisa el menú de medicinas y dale lo que corresponda (medicinas para el resfriado si estornuda, por ejemplo) **(4)**.



■ EL CAMUFLAJE...

Metal Gear Solid 3 es el juego de sigilo por excelencia. La mayoría de las veces, **Snake deberá pasar desapercibido** ante sus enemigos para superar zonas repletas de malos, o simplemente para irlos eliminando uno a uno sin llamar la atención. El camuflaje que deberás tener en cuenta durante el juego se **divide en dos grupos: camuflajes faciales y trajes**.

Durante la partida, verás en la esquina superior derecha el porcentaje de "camuflabilidad" que tienes en cada momento. Si el porcentaje es muy bajo, significará que eres claramente visible por el enemigo; si es alto, que tendrán que tenerte ante sus narices para darse cuenta de que estás ahí.

Si está en números negativos (en rojo), significará que das más el cante que Pocholo en una diócesis. **Entra al menú de Pausa y en Camuflaje para seleccionar tus pinturas de cara y tus uniformes (1)**. En él, junto a cada camuflaje (de ambos tipos) aparecerá una cifra, indicándote si con ese camuflaje estarías más camuflado, menos o igual que con el que llevas en ese momento. Pero ten en cuenta que **estos cálculos son relativos al punto exacto del escenario** en el que te encuentras, ¿eh? **(2)**. Si casi todo el escenario es sombreado, ve a la sombra y entra en este menú para ver qué te pones. Si casi todo está lleno de hierba, pues ve a la hierba, etc. Después, intenta ir siempre por las zonas de ese tipo.

Otro aspecto muy importante es la postura de Snake: no es igual ver a un tipo de pié en medio del campo que intentar encontrarle si está tumbado entre los helechos con un traje del mismo color, ¿no? Pues eso: **si estás de pie, tu porcentaje de "camuflabilidad" será muy inferior** a si estás agachado; y éste, mayor que si estás tumbado. **Avanza a rastras para obtener un camuflaje casi total** (con la indumentaria adecuada) **(3)**.

Aunque de poco te servirá todo eso si vas por ahí haciendo ruido. Para avanzar teniendo cuidado de que tus pasos no suenen más de lo necesario (o nada); recuerda usar la cruceta direccional en lugar del stick analógico.







■ EL ALIMENTO...

Procura comer a menudo para que la barra de Estamina se mantenga bien alta, ya que tu barra de vida (encima) se rellena más rápido cuanta más Estamina tengas. **Podrás obtener comida de mil formas distintas**, como cazando animales por ejemplo (serpientes, ranas, pájaros). Puedes eliminarlos con el Cuchillo agachándote a su lado y pulsando ■ o usando armas de fuego **(1)**. Incluso a patadas con ●, si te empeñas. Eso sí: para los cocodrilos, te recomendamos que primero uses Tranquilizantes (o granadas)...

También encontrarás algunas plantas y frutas por el bosque. ¡Cuidado con las setas venenosas! Y ten en cuenta que todos los alimentos tienen un determinado **periodo de caducidad**. Si guardas algo muerto durante demasiado tiempo, aparecerá una mosca sobre ese objeto en el menú de la Mochila: significará que está en mal estado. Y claro, **si Snake come comida podrida, se intoxicará y tendrás que medicarle**. ¿Un consejo? **Seda a los animales en lugar de matarlos** y guárdalos en las tres jaulas que llevas en la mochila. Así, los llevarás vivos contigo y no se estropearán nunca **(2)**. En cuanto a la comida podrida, tú no te la comas, pero... encontrarás a alguien que se la coma por ti. ¡No te adelantaremos la sorpresa!

En cualquier caso, fíjate bien en lo que comes, porque hay animales o plantas que te ocuparán espacio en la mochila y que apenas alimentan o que no le gustan nada a Snake, aunque con el tiempo se acostumbrará a su sabor .





■ 01 CONSEJOS RÁPIDOS





- **Trata de hacer el menor ruido posible** siempre que puedas. Recuerda usar a menudo la pistola con silenciador o cualquier otro arma que no llame la atención, como el cuchillo. Eso sí, recuerda que los silenciadores, como cualquier otra cosa, se desgastan con el uso... **(1)**

- **Los soldados que llevan radio son los únicos** que pueden pedir refuerzos. Si te ven, en lugar de atacarte huirán para intentar pedir ayuda. Alcánzalos y déjalos K.O. antes de que llamen al cuartel general **(2)**.

- **Si tu barra de Estamina baja más de la mitad** empezarás a pasarlo muy mal. Reserva algo de comida para emergencias.

- **Ten en cuenta siempre el camuflaje** que lleves en relación con la zona por la que te muevas. No todos te camuflan igual de bien, y a lo mejor te conviertes en un pato de feria **(3)**.

- **Todas las acciones que lleves a cabo en una zona** no se grabarán hasta que te vayas de allí y salves la partida. Por ejemplo, si matas a dos soldados en la zona A y salvas el juego antes de salir de esa zona, la próxima vez que cargues el juego, nada de lo que hiciste en la zona se habrá salvado, por lo cual los dos soldados estarán vivos.

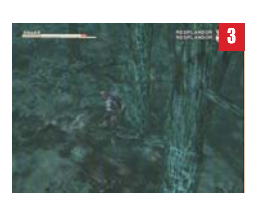
- **Siempre que puedas,** apunta a la cabeza para ahorrar munición. Un tiro, un muerto **(4)**.

- **Cuando neutralices a un soldado,** levántalo y déjalo caer para que deje caer **ítems** útiles. Para hacerlo, no tienes que tener armas seleccionadas y pulsar ■ cerca del soldado.

- **Cuando llegues a una zona,** observa todo tu entorno y, si hay enemigos, quédate con su patrón de vigilancia para atacarles o esquivarles sin problemas.

- **El entorno puede ayudarte.** Si en una zona hay bidones que pueden explotar de un tiro o tienes algo que puedas lanzar para distraer a tus enemigos, úsalo **(5)**.

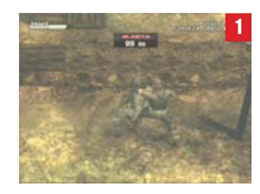
- **Si quieres un buen reto,** prueba a terminar el juego sin matar a ningún enemigo y sin ser detectado.



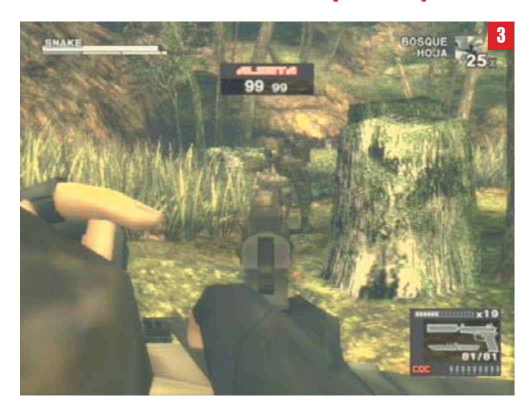




■ 02 CLOSE QUARTER COMBAT (CQC)







CQC hace referencia al Combate Cuerpo a Cuerpo. Te será muy útil en diversas situaciones, ya que habrá ocasiones en las que será más rápido y efectivo usar estas técnicas que disparar.

A continuación tienes una lista de todas las técnicas que Snake puede usar en el juego.

1 - Agarrar: mantén pulsado ● y acércate a un enemigo. Snake agarrará al enemigo y lo mantendrá sujeto. Después te puedes mover con él. No sueltes el ● o lo presiones demasiado fuerte **(1)**.

2 - Sorprender: ponte cerca del enemigo y apúntale con un arma. Si no te había visto antes, se sorprenderá y levantará directamente las manos.

3 - Sumisión: igual que para agarrar a un enemigo sólo que haciéndolo de frente en lugar de por detrás **(2)**.

4 - Interrogar (Agarrar + L3): una vez que hayas agarrado a un enemigo, mantén pulsado L3 para que Snake le interrogue y obtener información.

5 - Escudo humano (Agarrar + ■): una vez que hayas agarrado a un enemigo, pulsa ■ para que Snake coloque al tipo delante suyo como protección **(3)**.

6 - Arrojar y noquear: pulsa ● mientras Snake se mueve. Al realizar esta técnica cerca de un enemigo, Snake lo agarrará y lo lanzará contra el suelo. El rival quedará noqueado.

7 - Arrojar y apuntar (Agarrar + ● con movimiento de Snake): el enemigo que Snake está agarrando es lanzado al suelo, pero no queda inconsciente y puede volver a levantarse **(4)**.

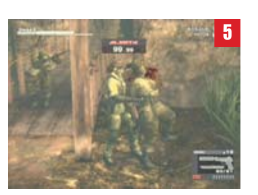
8 - Cortar Garganta (Agarrar + ●): pulsa y mantén ● con fuerza para que Snake saque su cuchillo y le corte la garganta al enemigo. Es rápida y silenciosa, la más eficaz **(5)**.

9 - Romper cuello (Agarrar + ●): tras agarrar a un enemigo, si pulsas levemente ● Snake empezará a asfixiar al enemigo que esté agarrando. Tras dejarlo inconsciente, si sigues aplicando la técnica pulsando un poco más fuerte le romperás el cuello **(6)**.

10 - Arrastrar (Agarrar + Movimiento): después de dejar inconsciente a un enemigo en el suelo, si le agarras Snake arrastrará al enemigo hacia donde tu lo muevas.

Ten en cuenta que las técnicas CQC no funcionan con todas tus armas. Por esta razón, siempre asegúrate de que el arma que tengas seleccionada en el momento de aplicar estas técnicas tenga las siglas CQC (en rojo).







Primera parte MISIÓN VIRTUOSA

SUR DE DREMUCHIJ

Lo primero que debes hacer es **encontrar la mochila** que has perdido al aterrizar, y que está colgada de un árbol en otra zona. **Puedes llegar a esta zona de dos formas:** arrastrándote bajo un tronco a la izquierda de donde empiezas (1) o yendo por la derecha y hacia arriba para dejarte caer por una pendiente a la izquierda (2). **Cuando encuentres el árbol, trepa con ▲** por la enredadera. Pulsa ▲ de nuevo en la rama de la mochila para descolgarte y recogerla.


1

Baja y después explora la zona para encontrar algunos **ítems** antes de salir por el norte.


2

ZONA PANTANOSA DE DREMUCHIJ

Además del fango, en el que te hundirás si no sales rápidamente, verás un montón de **cocodrilos** (1). Si quieres comerte alguno, puedes adormecerlos con la pistola de tranquilizantes y después apuñalarlos apretando fuertemente ■ con el Cuchillo en su cabeza, lo que te proporcionará varios **ítems** (2). Explora bien la zona para **recoger más objetos** antes de seguir hacia el norte.



1



2

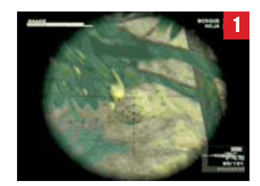
NORTE DE DREMUCHIJ

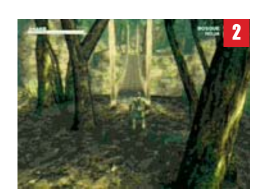
Ponte el camuflaje "Bosque" en la cara y "Hojas" en el cuerpo (1). Después, avanza arrastrándote para no ser visto y elimina a los guardias sin que te vean. Si te descubren y tienes que esconderte, retrocede a las zonas de hierba del principio y reza... Al final del camino que se abre a la derecha encontrarás un **rifle de francotirador**, no te quedes sin él. También **puedes coger los cuerpos de tus enemigos muertos con ■ y soltarlos para obtener algún** **ítem**. Hay una **Granada** en el tocón de un **árbol hueco** más al norte. En otro tronco hueco, caído en la zona noreste, están las **Gafas Térmicas**.



1

DOLINOVODNO


1


2


3

Imaginas lo que hay que hacer después de la sonrisilla picarona de Snake, ¿no? **Dispara a la colmena justo cuando el guardia pase por debajo (1)**, pero no le remates mientras huye. **Deja que corra** a buscar a sus compañeros. Las abejas irán con él y te habrás librado de todos con un sólo disparo **(2)**. Si no lo consigues, finiquítales a la antigua usanza, claro.

En cualquier caso, al final del puente descuélgate con ▲ por la izquierda: pulsa ✖ para soltarte y ▲ de nuevo para **agarrarte a la rama** de debajo en el momento preciso. Desde ésta, **pasa al hueco en la roca** para recoger esos **ítems (3)**, entre los que está tu **nuevo rifle, el XM16E1**. Sube pegándote a la pared por la cornisa y sal del nivel por el fondo.

RASSVET



1



2


3

Una zona muy amplia y llena de enemigos (sin contar los que vendrán en cuanto uno te vea y pida refuerzos). **Avanza de árbol en árbol asegurándote de no ser visto (1)** y finiquita a todos los malos usando técnicas CQC o con ayuda de Tranquilizantes. Si te descubren y te ves en apuros, **dispara a los bidones** que hay por ahí para provocar explosiones **(2)**. Encontrarás a **Sokolov** tras la puerta que hallarás en la esquina superior derecha de la fábrica abandonada **(3)**.

Después de la larga secuencia, registra el cuerpo de Ocelot para quitarle la **Caza Ratón** si no la habías encontrado antes (**no le mates** o terminará la partida) **(4)**. No olvides tampoco recoger la **Escopeta recortada** tras un muro en la parte inferior izquierda de la fábrica. Si quieres explorar más, **hay muchas zonas a las que sólo puedes acceder arrastrándote**. Cuando estés listo para continuar con la aventura, regresa por donde entraste en este nivel. Nada más entrar en Dolinovodno, comenzará una larga secuencia de vídeo. Después, **sigue las indicaciones de tu médico particular para curar tus heridas (5)** y continúa disfrutando de una larga serie de vídeos más. ¿Preparado para empezar el juego propiamente dicho?



4



5

Segunda parte SNAKE EATER

ESTE DE DREMUCHIJ

Ya conoces esta zona, ¿verdad? Pues adelante. **Tu mochila está vacía de nuevo, así que caza lo que puedas** hasta que llegues a la siguiente zona, donde podrás conseguir más ítems.

NORTE DE DREMUCHIJ

Después de avanzar un poco **te toparás otra vez con The Boss, te desarmará y destruirá tu medio de transporte zona** **(1)**.

Tras la nueva secuencia de vídeo, finiquita a los soldados, toma sus **Granadas** y caza todo lo que veas en tu camino hacia el norte. **Vigila tu nivel de vida**, porque a partir de ahora puedes encontrar más de una **sanguijuela** pegada a tu cuerpo sin que te des cuenta en principio.



DOLINOVODNO

Sólo hay un guardia ahora, y la noche está de tu parte. **Deja que avance por el puente** y, cuando esté de regreso, **descuélgate** por uno de los lados: una vez que haya pasado de largo, sube y **cógele por la espalda** **(1)**. Después, **vuelve al hueco** en la roca del final del puente para recoger más **ítems (2)**, como el **camuflaje de Gotas de Agua** para la lluvia. Sal a la zona siguiente.





RASSVET

Avanza sigilosamente hasta la vieja fábrica y sube las escaleras para recoger un **fusil ruso**, el **AK-47 (1)**.

Vuelve abajo y explora las habitaciones finiquitando a los enemigos y buscando el resto de los **objetos** importantes de este nivel **antes de ir a la celda de Sokolov**: la **Caja A** sobre unas cajas, el **Detector de Minas** en el área central y un **camuflaje** nuevo en





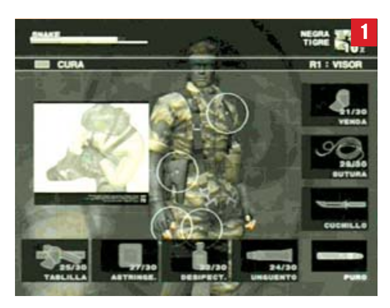
la zona que hay en el fondo. Finalmente, toma las **Gafas Térmicas** del armario de la esquina inferior izquierda de la celda de Sokolov.

Al salir de ese lugar conocerás a Eva (2). Después de guardar la partida y algunos vídeos de rigor, os encontraréis rodeados de soldados enemigos (3). **Ármate con el fusil** y fríelos a todos, pero sin descuidar tu salud. **Entra en el menú de Curas** para solucionar tus problemillas físicos antes de que no tengan remedio (4). Finalmente, **sal por la verja** que habrá roto Eva al noreste.

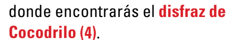




■ CHYORNYJ PUD



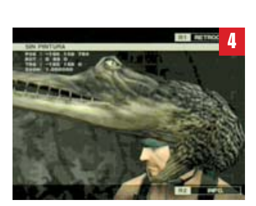




Aquí todos tus enemigos son naturales: cocodrilos por todas partes. Comprueba con qué armas puedes defenderte bajo el agua y **llena tu mochila de comida fresca**. **Quema las sanguijuelas con el Puro** antes de que te resten demasiada vida (1) y **busca un camino oculto** en el extremo izquierdo del mapa al que se lleva buceando por debajo de unos troncos (2). Continúa por él hasta el final, recoge los **ítems** y **sigue por tierra firme hasta un árbol** al que puedes trepar (3). **Descuélgate con ▲ en la cuerda de la primera rama** y, al final de ésta, descuélgate con ✖ y agárrate con ▲ en la de debajo para llegar a la zona de tierra del final, donde encontrarás el **disfraz de Cocodrilo (4)**.

Sal por uno de los dos caminos del norte (noreste o noroeste) para ir a la siguiente zona, pero si lo haces por el noreste, ¡cuidado con la trampa oculta! (5). Enseguida te enterarás de cuál es, es mejor que aprendas cuanto antes.



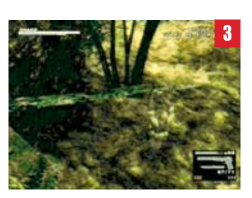




■ SUR DE BOLSHAYA

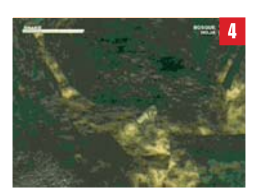


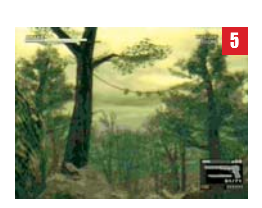




Al poco de avanzar te toparás con una **valla electrificada**. No hace falta decirte que no la toques, ¿no? **Dispara al transformador** que tiene adosado a la izquierda para desactivarla **(1)** y **pasa arrastrándote** por debajo, por la zona de la derecha (si no has usado silenciador, tal vez venga algún guardia). En la siguiente zona, **equípate con el Detector de Minas y con las Gafas Térmicas** alternativamente para encontrar todas las **Claymore** que hay en el suelo (aunque si te fijas bien en primera persona, también las verás). **Arrástrate sobre ellas para recogerlas** y usarlas más tarde como armas **(2)**. **Avanza a lo largo de la alambrada y sube al árbol del final** para pasar sobre ella y descolgarte al otro lado **(3)**. Aquí ya no hay minas, pero sí vigilancia: puedes **distraer a los perros** con comida o finiquitarlos, pero el auténtico peligro son los soldados y las **arenas movedizas**, ve con cautela.

Por el camino del este, pasado el primer estanque de barro a la derecha, hay unas rocas a las que puedes subirte **(4)**. Hazlo y **sigue la cornisa para conseguir el camuflaje Resplandor**. Luego sigue por el único camino posible con **cuidado de las cuerda-trampas** (si tocas alguna, harás ruido y vendrán algunos guardias) **(5)**. Pasa por la **abertura** que hay entre las dos alambradas electrificadas y **busca un tronco hueco** a la izquierda, donde está el **camuflaje Chocolate** (ideal para este terreno) **(6)**. Pasa al siguiente nivel saliendo por cualquiera de los dos caminos posibles en los dos extremos superiores del mapa.

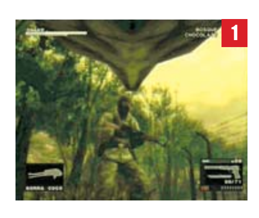






■ BASE BOLSHAYA

Hay varios soldados por ahí vigilando, **pero no se mueven de su sitio si no es por una alarma.** Con el camuflaje de Chocolate, podrás arrastrarte hasta sus mismas narices sin que te vean **(1)**. Finiquítales con **técnicas CQC** y entra en la zona vallada. Usa una **ametralladora estática (2)** con ▲









para probarla, y **destruye si quieres el helicóptero**. Cuando no te queden enemigos, **rellena tus provisiones médicas en la enfermería (3) y tu munición en la armería (4)**, donde hallarás **cargas de TNT**.

En el laberinto de pasadizos por los que puedes arrastrarte desde las trincheras, busca un **Libro (5)**, una revista con la que podrás entretener a los guardias después. El **camuflaje de Agua** está **sobre el tejado de una de las construcciones**, a la que puedes subir por



una escalera con ▲ **(6)**. En las demás construcciones hay otros **ítems** de interés, explóralo todo y sal por el camino del norte para enfrentarte a tu primer jefe...

↘ CUADRO JEFE: OCELOT

UBICACiÓN: Grieta de Bolshaya
Si ya conocías la serie *MGS*, te sonará este tipo de combate. Usa los escondites para cubrirte de los disparos de Ocelot y dispara tú mientras él recarga las balas o cambia de escondite corriendo.

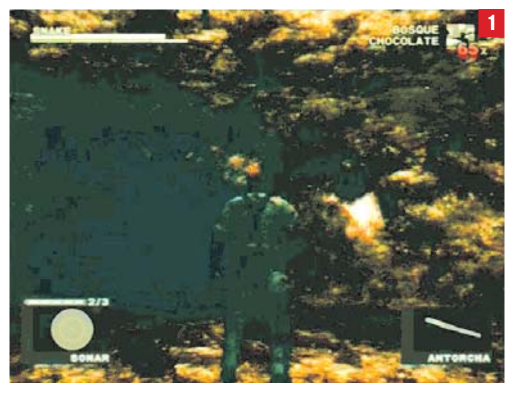
CONSEJOS:
1. **Ocelot puede hacer que sus balas reboten en la roca para darte si estás escondido.**
2. **Agáchate tras una roca y ponte de puntillas con R2+L2 para disparar.**
3. **En tu lado del barranco hay jugosos animales, por si vas mal de vida.**
4. **Súbete al árbol de la derecha para un buen ángulo de disparo.**
5. **Dispara a las colmenas de los árboles de enfrente para que las avispas molesten a Ocelot.**
6. **Apúntale a la cabeza para quitarle más vida.**
7. **¡No te caigas por el barranco!**



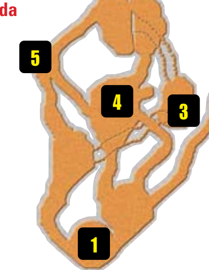
CUEVA CHYORNAYA

Llama por radio al Mayor nada más comenzar para que te dé una pequeña **pista**. Exacto, **el Puro te vendrá de perlas**. Te restará algo de vida el fumarlo, pero **te servirá para ver al menos un metro por delante de ti** hasta que encuentres la **Antorcha (1)**. Te mostramos el mapa completo de la cueva para que puedas orientarte, pero ten en cuenta que para pasar de unas zonas a otras **a veces tendrás que bucear o arrastrarte por túneles ocultos** **(ver MAPA)**.

Deberías encontrar fácilmente una Antorcha y unas Gafas de Visión Nocturna. También hay **ítems** de menor relevancia y animales. En cualquier caso, tanto con la Antorcha como con las Gafas te las apañarás sin problemas. **Sal por el norte** al siguiente tramo de cueva.



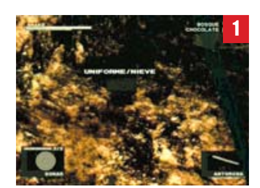
1. Inicio de nivel
2. Cambio de zona
3. Gafas visión nocturna
4. Antorcha
5. Pila
6. Escopeta M37
7. Camuflaje nuevo
8. Jefe
9. Salida



CUEVA CHYORNAYA PECHERA

En este tramo de la cueva es imposible perderse aunque te lo propongas. **El camino de la derecha conduce hasta unos cuantos ítems** (como un nuevo camuflaje para Snake, el **de Nieve** y otra arma de fuego con la que engrosar nuestro arsenal, **la escopeta M37**) **(1)**.

El camino de la izquierda conduce hasta un jefe, The Pain. Ve a vértelas con él cuando estés listo y prepárate para otro combate.



CUADRO JEFE: THE PAIN

UBICACIÓN: Cueva Chyornaya
Este tipo tiene muy poco sentido del ridículo. Pero hay que reconocer que se lleva con los insectos mejor que tú. ¡Es capaz de realizar todo tipo de ataques usando sus dichosas abejas!

CONSEJOS:
1. Cuando te tire una “granada de abejas”, tendrás un par de segundos para lanzarte al agua y bucear para evitar la explosión.
2. Puedes curarte las “balas-abeja” con el Cuchillo y las Vendas.
3. Usa la AK-47, es lo más rápido. Podrás alcanzarle también cuando esté cubierto de abejas si disparas ráfagas enteras
4. Si buceas de una roca a otra -nunca adonde está él, claro-, podrás atizarle por la espalda recibiendo menos daños.
5. Si te quedas sin Granadas, encontrarás una caja con varias, que se regenera bajo el agua, junto a la roca en la que empiezas.



ENTRADA A CUEVA CHYORNAYA PECHERA / SUR DE PONIZOVJE

Avanza sin miedo hasta llegar a la secuencia de vídeo. Una vez en el exterior, **busca un hueco a la izquierda**. Recoge los **ítems** vigilando las **minas ocultas** y sigue por arriba.

Sigue el único camino posible hasta la salida (1). Hay un pequeño truco: **si te vistes de Cocodrilo** con el camuflaje menos visible que tengas, **podrás cubrir grandes distancias buceando** pulsando repetidamente ✖ sin que los vigilantes voladores te identifiquen como intruso (2). Así, **llegarás a una bifurcación**. Ambos caminos llevan a nuevas zonas. **Toma el de la izquierda.**





OESTE DE PONIZOVJE / ALMACÉN DE POLINOVJE: EXTERIOR

Avanza con cuidado de los vigilantes voladores y finiquita a todos los malos que veas con **disparos en la cabeza usando silenciador**. Explora el área oeste para encontrar un **Rifle de Francotirador**, **TNT** y varios tipos de **munición** en una sala (1). Regresa al área anterior y toma esta vez el camino que va hacia el norte.

Hay dos Tarántulas que puedes capturar vivas tras las cajas del fondo a la izquierda para **lanzárselas a tus enemigos** después (les picarán y se sentarán en el suelo a rascarse). Cuando hayas acabado con los malos y explorado todo el escenario por fuera y dentro del agua, sal por el pasillo del fondo.



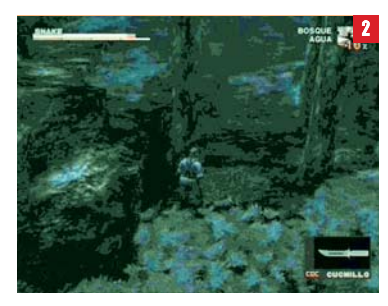
ALMACÉN DE POLINOVJE / SUR DE GRANINY GORKI

Cuando te hayas quedado sólo, explora el escenario. En el **almacén de comida** del primer piso hay **ítems**.
Sobre las cajas centrales, un **Silenciador** (puedes dejarte caer desde la barandilla).

Al sur, un **camuflaje facial** nuevo. Sigue las escaleras hasta el final para ir a la siguiente zona (1).

Este escenario está lleno de trampas, cuidado. Se ven bastante bien sin Gafas Térmicas, pero úsalas si lo prefieres. Puedes **cortar las cuerdas colocándote a un lado y usando el Cuchillo** para evitar riesgos (2). También hay varios árboles a los que te puedes subir. Si te quedas colgado de una trampa, usa ▲ para liberarte.





EXTERIOR DEL LABORATORIO DE GRANINY GORKI: PARTE EXTERIOR DE LOS MUROS / PARTE INFERIOR DE LOS MUROS

Cárgate a los guardias y al perro y pasa por debajo de la verja por el extremo izquierdo, después de disparar al **transformador** (1). Ve hasta el final del escenario por la derecha para dar con una puerta cerrada: pégate a ella y pulsa ● para llamar. Un guardia vendrá a abrirte. Ya sabes lo que tienes que hacer, ¿no? Después de haberlo despachado, entra.

Nada complicado: cuando te libres de los guardias, pasa por la pequeña puerta que verás a la derecha de la principal (2).





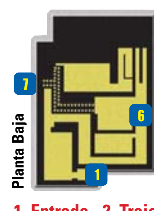
LABORATORIO GRANINY GORKI: PRIMER PISO

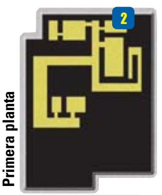
Si consigues que el médico deje de dar la alarma cada vez que te vea, **explora el escenario para encontrar tres caminos**: unas escaleras que suben y otras que bajan al final del pasillo principal que se abre a la derecha más allá de la recepción; y otras escaleras que bajan desde la sala que hay un poco más allá. **Ve primero por el corredor principal** hasta la sala en la que está el dichoso médico y elimínale antes de que dé a la alarma.

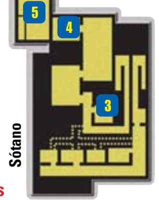
Toma todos los medicamentos y dispara a las macetas para conseguir más. Ahora, pasa por la puerta contigua al pequeño patio exterior: en la pared izquierda hay un **conducto de ventilación** (1) que conduce a otro **camuflaje facial**. Ignora el otro conducto de la izquierda, lleva afuera, a la zona de la que acabas de venir. Sube las escaleras del pasillo principal para recoger **ítems** - echa abajo la última puerta de los baños para obtener otro **camuflaje**- y desanda todo el camino hasta la sala del fondo del primer corredor para bajar por esas escaleras (2).











1. Entrada 2. Traje de moscas 3. Puro de gas 4. Pañuelo con somnífero 5. Granin 6. Escalera 7. Salida a patio

LABORATORIO GRANINY GORKI: SÓTANO 1 OESTE

Un escenario complicado de explicar, pero fácil de explorar. **Asegúrate de recoger el Puro de Gas y el Pañuelo con somnífero** de las diferentes habitaciones (éste último está en el interior de una taquilla), **explorándolo todo con tranquilidad vestido de Científico y sin camuflaje facial** (1). Los demás médicos te preguntarán quién eres si ven que no te conocen, así que pasa de largo sin que nadie se fije en ti. A los soldados, por suerte, todos los científicos les parecéis iguales, no necesitarás disimular con ellos. Cuando lo hayas explorado todo, ve a la última sala del norte en el mapa para **conocer a Granin** (2). Al terminar la secuencia, te dará una **Tarjeta de Acceso** y te explicará para qué puerta sirve. Ve allí retrocediendo unas cuantas zonas. Aunque antes de llegar alguien te estará esperando...



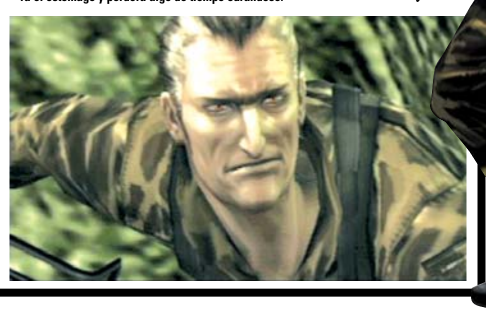


↘ CUADRO JEFE: THE FEAR

UBICACIÓN: Sur de Graniny Gorki
Aunque es listo, y muy humano a su manera: tiene hambre, sufre heridas, se las cura...

CONSEJOS:

1. **Puedes intentar hacerlo a ojo, pero la forma más fácil de dar con él es usando las Gafas Térmicas. ¿No te recuerda a Depredador?**
2. **De vez en cuando, The Fear cazará algo e irá a recogerlo para comer y recuperarse: quítaselo o espera a que vaya a por ello para dispararle mientras lo recoge.**
3. **Cúrate todas las heridas de flecha que vaya haciéndote, incluida la que te clava durante la secuencia de vídeo.**
4. **Cúbrete tras los árboles durante las ráfagas de flechas.**
5. **Cuerpo a cuerpo tienes todas las de perder, intenta no acercarte más de lo necesario.**
6. **Ni se te ocurra colocar minas Claymore en el escenario: te verá hacerlo y disparará junto a ellas para herirte.**
7. **No te subas a los árboles, serías un blanco fácil.**
8. **Evita las trampas con las Gafas Térmicas y no intentes usarlas contra él, es demasiado listo.**
9. **¿Tienes algo de comida en mal estado en tu Mochila? ¡Dásela! Su gula le impedirá contenerse y se la comerá sin pensárselo: entonces le dolerá el estómago y perderá algo de tiempo curándose.**

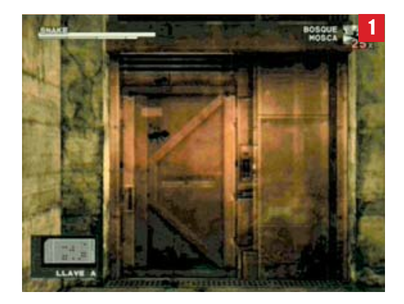


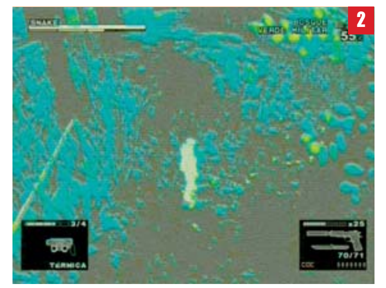


■ ALMACÉN DE POLINOVJE / SUR DE SVYATOGORNYJ / OESTE DE SVYATOGORNYJ

Esta es la zona donde tenías que llegar para abrir la puerta con la Tarjeta que te ha dado Granin. Sabes cuál es, ¿no? **La puerta roja del sureste**, junto a la salida que lleva al área anterior **(1)**. **Aquí no hay enemigos, trampas ni problemas**, sólo algo de caza. Abastécete de algo de comida y sigue el único camino posible.

Aquí, a diferencia de la zona anterior, sí que hay unos cuantos enemigos, además de algunas trampas. En cualquier caso, no tendrás grandes problemas para superar la zona. **Utiliza las Gafas Térmicas para detectar a los malos y las trampas** antes de que sea demasiado tarde **(2)** y cuando compruebes que tienes **dos caminos posibles** a seguir, **toma el del extremo superior derecho** del mapa.





LABORATORIO GRANINY GORKI: SÓTANO 1 OESTE

Busca un árbol al que subirte yendo por la derecha del escenario y, desde la rama, **usa el SVD para eliminar a todos los malos** (1). Después, ve a la caseta que custodiaban y toma todas las **provisiones** que quieras, junto con un **arma nueva**: la **ametralladora M63**.


1

CUADRO JEFE: THE END

UBICACIÓN: Sokrovenno (zonas Sur, Norte y Oeste)
A este viejo verde (nunca mejor dicho, dada su facilidad para el camuflaje) no le quedan ni dos telediarios, pero está dispuesto a fastidiarte durante un buen rato antes de irse al otro barrio. ¡Paciencia con la tercera edad!

CONSEJOS:
1. Nada más recibir un disparo, entra en el menú de Curas y quítate el dardo con el Cuchillo. De lo contrario, te quedarás sin energía en poquísimo tiempo.
2. Si eres un tipo paciente, apóstate en los puntos de francotirador señalados en el mapa (los mejores son los de la zona sur) y apáñetelas con los Prismáticos, el rifle SVD y el Sensor de Movimiento.
3. Si no tienes tanta paciencia, corre por ahí con las Gafas Térmicas hasta dar con las huellas del viejo y síguelas hasta dar con él. O le encuentras y le das su merecido, o le harás correr hasta dejarle sin energía y morirá igualmente.
4. El combate transcurre a lo largo de las tres áreas de Sokrovenno, pero en la Sur tienes más posibilidades (o en los puntos elevados de las otras dos).
5. Si usas el Micrófono Direccional, podrás oír roncar al viejo cuando se quede dormido. Es aún más efectivo que el Sónar o el Sensor de Movimiento, ya que tiene algo más de alcance.
6. Al oeste de la zona Sur hay una caseta-arsenal donde podrás reponer tu munición si te hace falta.





TÚNEL DE KRASNOGORJE / BASE MONTAÑA KRASNOGORJE

Ve hacia el noreste como te dirá tu Mayor para encontrar el **túnel** que se ha abierto con la muerte de The End. Te pasarás un buen rato subiendo escaleras, sé paciente (1).

Camúflate lo mejor posible para el nuevo terreno y avanza usando el SVD para eliminar a los enemigos a una distancia prudencial. Después, si quieres divertirte un poco, amontónalos y observa cómo se los comen los buitres (2). Puedes cazar algún escorpión vivo para gastar una broma a algún malo por ahí (**si te pica uno, inyéctate Suero** cuanto antes). Avanza roca adelante hasta salir a la siguiente zona.

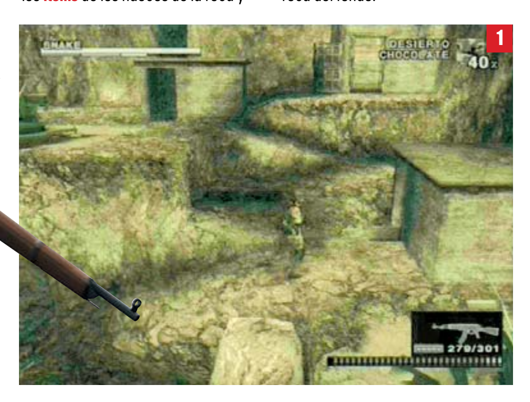

1



2

LADERA MONTAÑA DE KRASNOGORJE

Avanza despacio eliminando a los malos desde una distancia prudencial. Lo malo es que aquí, **si dan la alarma, vendrá un helicóptero** también (a no ser que te lo cargaras con las ametralladoras estáticas en la Base Bolshaya). Si te descubre uno, acaba con él usando los **cañones estáticos** de la ladera **(1)**. Toma los **ítems** de los huecos de la roca y **sube por la cornisa** hasta las casetas del final. En la primera de ellas encontrarás el **RPG-7**, un lanzacohetes muy potente que te vendrá de perlas para los helicópteros cuando no tengas una ametralladora estática cerca. En las otras dos casetas hay **comida** y **repuestos médicos**, tómalo todo y sal por la rendija en la roca del fondo.



CIMA MONTAÑA DE KRASNOGORJE

Estrena tu RPG-7 con los helicópteros (vendrán varios mientras estés aquí) y cárgate a los guardias como prefieras. **Encontrarás varias casetas con provisiones médicas y armamentísticas; y dos puertas rojas**. **La primera está cerrada, de modo que sal por la del norte** (mira el mapa) **(1)**. **Utiliza los conductos y las trincheras** para pasar desapercibido si quieres evitar ser detectado y no te apetece armar demasiado jaleo.



RANAS KEROTAN

Las ranas Kerotan son pequeños peluches con aspecto de rana Gustavo que se encuentran escondidos en algunos escenarios del juego. Recuerda que sólo hay un una rana por cada escenario, y que tendrás que dispararle para "capturarla". Si aciertas el tiro, la rana hará sonar una ridícula cancioncilla. Si te matan en la zona antes de salir, deberás volver a disparar a la rana para darla por "cazada". Cuando consigas todas las ranas, las 64 que hay escondidas en todo el juego, obtendrás un nuevo Camuflaje. ¡Ah, por cierto! Si consigues el Camuflaje GA-KO, con él podrás escuchar croar a las Ranas Kerotan. ¡No se te podrá escapar ni una!

1 SUR DE DREMUCHIJ (MISIÓN VIRTUOSA):
Avanza por la derecha y sube por la rampa: la rana está sobre la cuesta, pégate a la izquierda para verla.

2 ZONA PANTANOSA DE DREMUCHIJ (MISIÓN VIRTUOSA):
Después de cruzar el pantano, avanza hasta que veas varios árboles en el centro. Pégate a ellos y da la vuelta hacia el sur: encontrarás la rana sobre una roca.

3 NORTE DE DREMUCHIJ (MISIÓN VIRTUOSA):
La encontrarás en el noreste. Ve por el camino de la derecha en la segunda bifurcación y busca un tronco vertical hueco junto a otro caído. Súbete al caído para ver, sobre el vertical hueco, a la rana.

4 DOLINOVODNO (MISIÓN VIRTUOSA):
Encima del poste que hay a la izquierda en el principio del puente.

5 RASSVET (MISIÓN VIRTUOSA):
Ve hasta las escaleras que hay en el edificio en ruinas: desde allí debes ver una abertura en la pared. Dentro hallarás la ranita.

6 ESTE DE DREMUCHIJ:
Avanza hasta la zona central y busca en los troncos que hay al este.

7 NORTE DE DREMUCHIJ:
Súbete al árbol del centro, el único por el que puedes trepar, y gira hacia el este para descubrir a la rana sobre una roca.

8 ZONA PANTANOSA DE DREMUCHIJ:
Ve a la zona con más cocodrilos, casi al principio del pantano. La rana está en una esquina de arriba.



RUINAS DE LA CIMA DE LA MONTAÑA DE KRASNOGORJE

No puedes hacer nada aquí, aparte de apreciar las vistas. Si pruebas a eliminar a algún guardia con el rifle de francotirador, darán la alarma y vendrán unos cuantos helicópteros a saludarte, nada más. **Regresa por la puerta por las que has salido con Eva y desanda el camino hasta la otra puerta roja** que antes estaba cerrada, en la Cima de la Montaña de Krasnogorje **(1)**.

Cuidado con los enemigos, porque casi todos llevan Lanzallamas con los que te dejarán frito (nunca mejor dicho). Aprovecha para abastecerte de **munición**.



TÚNEL SUBTERRÁNEO DE GROZNY GRAD



Toma los ítems del corredor y la escalera, incluida la **Pila** de detrás de los bidones del final a la derecha; y sigue la barandilla hasta el final. Déjate caer por la derecha si estás listo para otro jefe...



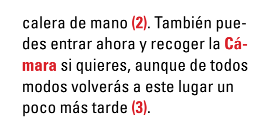
CUADRO JEFE: THE FURY

UBICACIÓN: Túnel Subterráneo de Grozny Grad
Vas a tener que bajarle los malos humos a este señor. ¡Y no te será nada fácil! Aunque sin duda es el más espectacular de los jefes vistos hasta aquí. Cuando finalice el combate, estarás automáticamente en el pasillo de salida.

CONSEJOS:
1. **En el extremo sur del escenario, la cámara está de tu parte: úsala. Cuando estés detrás de una columna, sin pegar la espalda en ella mueve el stick derecho a un lado y otro. Verás hasta tres pasillos enteros sin moverte de la posición, y The Fury no te verá a ti.**
2. **Dispara con el SVD desde un extremo de un corredor cuando el malo esté en el otro extremo. Eso te dará tiempo de apartarte cuando reaccione y venga a por ti en línea recta.**
3. **Esquiva las llamas del escenario lo mejor que puedas y, si te prendes fuego, apaga tu ropa dando una voltereta o dos por el suelo rápidamente.**
4. **Con un casco tan grande como el de The Fury, es fácil acertar en la cabeza, apunta a ella directamente.**
5. **De nada sirve tirar al enemigo por el abismo del sur del escenario: volará para volver de nuevo al escenario.**



GROZNYJ GRAD (CUATRO ZONAS)



Como estas cuatro grandes zonas conforman una sola de un tamaño gigantesco, resumiremos con el mapa: **ignora por el momento las trampillas**, ya que aún no las puedes usar, y explora un poco por ahí librándote de los enemigos con el SVD.

Puedes disparar a los focos de vigilancia para reducir las posibilidades de ser descubierto **(1)**, aunque lo más probable es que un guardia te vea primero. **Súbete a uno de los bloques** junto a los que empiezas y túmbate para tener un buen punto de francotirador. Busca **ítems** bajo los bloques y los camiones (también sobre algunos de ellos encontrarás algo de **munición**).

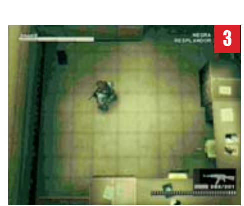
Otro punto francotirador estupendo es la azotea de la Sala de Torturas. El camino más corto es salir a la zona este por el conducto de la derecha y subir la escalera de mano **(2)**. También puedes entrar ahora y recoger la **Cámara** si quieres, aunque de todos modos volverás a este lugar un poco más tarde **(3)**.

Tu nueva ametralladora, la XM16E1, está esperando en la armería, así que consulta el mapa para llegar allí. Cuando lo hayas explorado todo, **entra en el Laboratorio disfrazado de Científico** otra vez.

Echa un vistazo al mapa para ver por qué camino prefieres llegar hasta la entrada al Laboratorio.



1



2

3

1. Inicio
2. Cámara
3. Caja C
4. Sala de torturas
5. Celdas
6. Comida
7. Entrada a Laboratorio
8. Armería
9. Raikov
10. Escorpión

■ Trampillas

■ Paso entre zonas

9 SUR DE DREMUCHIJ:
Ve hacia el sur y después hacia el oeste. Pasa los troncos que impiden el paso y encontrarás la rana en una roca al norte de la siguiente zona.

10 DOLINOVODNO:
Sobre uno de los postes del puente.

11 RASSVET:
Ve a la escalera que hay en el edificio en ruinas. Allí verás unos cilindros: la rana está junto a uno de ellos.

12 CHYORNYJ PRUD:
Métete en el agua y ve hacia el norte. Antes de salir, busca un árbol grande que está dentro del agua. La rana está junto a ese tronco.

13 SUR DE BOLSHAYA:
En la tercera reja electrificada (por la que puedes pasar). Sigue la reja hacia el este hasta llegar a unos árboles, allí encontrarás la rana.

14 BASE DE BOLSHAYA:
Debajo del escritorio, en el edificio de las camas.

15 GRIETA DE BOLSHAYA:
Ve hacia el este. En la última roca gira hacia el sur. Verás la rana cruzando el precipicio, cerca de un árbol.

16 CUEVA DE CHYORNAYA:
Sobre el muro en la zona en la que están las Gafas de Visión Nocturna.

17 CUEVA DE CHYORNAYA PESCHERA:
En la pelea con The Pain, fíjate en el agujero del techo de la cueva.

18 ENTRADA DE LA CUEVA CHYORNAYA PESCHERA:
Hay un área más amplia en la zona que conduce al norte, donde están las minas Claymore y la munición. Busca la rana a la entrada.

19 SUR DE PONIZOVJE:
En una de las rocas de la izquierda, cerca de la entrada a la Cueva Chyornaya Peschera.

20 OESTE DE PONIZOVJE:
Dentro de una alcantarilla de drenaje, bajo el agua.

21 ALMACÉN DE PONIZOVJE (EXTERIOR):
Encima de una rejas roja en el agua.

22 ALMACÉN DE PONIZOVJE:
Sobre una de las vigas del techo.

23 SUR DE GRANINY GORKI:
En la rama de uno de los árboles de la parte norte de esta zona.



LABORATORIO DE ARMAS





Aunque por las malas también se puede, **es mejor disimular (1)**. Evita que ningún científico te vea la cara para que no se fijen en ti y **busca al pobre tipo a quien tienes que suplantar, Raikov**. Te indicamos su posición en el mapa, junto con la de la Escorpión, ya que ambos están en el piso inferior (el piso de arriba no tiene pérdida).

Encontrarás a Raikov en el cuarto de baño, en la planta baja. Si le preguntas a Eva por radio, te dirá que **subas su cuerpo hasta la sala de las taquillas** para quitarle la ropa **(2)**. Es la sala de la esquina inferior izquierda del piso superior, en el mapa. Quítale la ropa allí y disfruta de su ridículo aspecto desnudo (hasta puedes hacerle una foto de recuerdo, si has cogido ya la Cámara). El cuerpo quedará escondido en una taquilla y podrás abrir las demás para buscar más **objetos (3)**. **Vestido con su ropa y usando la máscara de tu inventario**, todos los soldados y científicos te tomarán por Raikov: incluso le podrás dar de mamporros a otro soldado y éste te pedirá disculpas por si ha dicho o hecho algo que te molestara **(4)**.



Ahora ya podrás acceder a las puertas que habías visto cerradas hasta ahora: en la puerta antes cerrada del piso inferior encontrarás la **ametralladora Escorpión (5)**. Cógela y sal a continuación por la puerta suroeste de la sala de las taquillas cuando estés listo.

Después de pasar los dos corredores, llegarás hasta Sokolov y tocará ver unas cuantas secuencias de vídeo seguidas. **Pulsa R1 cuando se te indique para ver a The Sorrow enseñándote un cartel**: el número de ese cartel es una **frecuencia de radio**, recuérdalo para más adelante.





■ SALA DE TORTURAS

En la celda en la que estás prisionero encontrarás un Tenedor (1). Úsalo para **extraer la bala** de tu pierna. En cuanto **al Transmisor, puedes extraerlo también** para evitar problemas después, pero si no lo haces, Ocelot te lo agradecerá... Tú decides.

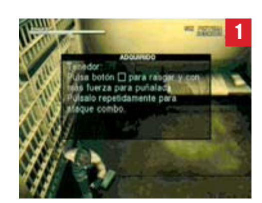
Ahora lo importante es escapar, ¿no? Pues tienes varias formas de hacerlo. Cómete la rata que hay en tu celda y lo que te dé de comer tu vigilante y ponte manos a la obra: la forma más sencilla es **tomar la Pastilla de Muerte Falsa** que tienes incrustada en la pierna. Sácatela utilizando de nuevo el Tenedor con el que extrajiste antes la bala de tu otra pierna **(2)**. Tan sólo necesitarás tomártela para que la partida acabe, pero ¡sólo será aparentemente, tranquilo!

Cuando en pantalla ponga "Continuar" o "Salir", dale a L2 para abrir el menú de objetos y tómate la Pastilla Resucitadora. De nuevo estarás en el juego y podrás darle su merecido de la forma que quieras al guardia que ha venido a verificar tu muerte. Dulce venganza...

Aunque ésa no es la única forma de escapar. Otra es simular una enfermedad. Si entras en el **menú de Curas** y usas el stick derecho para **hacer girar a Snake durante un rato**, al salir de la Pausa, Snake estará mareado y... bueno, mejor compruébalo tú mismo **(3)**.

¿Quieres otra forma más? Usa la radio para llamar a la frecuencia que The Sorrow te ha enseñado en la secuencia de vídeo anterior, a ver qué pasa...

Cuando estés listo, sal del edificio y dirígete al punto señalado en el mapa, la trampilla del suelo al noroeste.







24 EXTERIOR DEL LABORATORIO DE GRANINY GORKI:
Parte exterior de los muros: Cerca del agujero que hay en la pared que da acceso al Laboratorio, entre los troncos de dos árboles.

25 EXTERIOR DEL LABORATORIO GRANINY GORKI:
En la parte interior de los muros. Mira por las ventanas de la caseta con la puerta cerrada con maderos.

26 LABORATORIO GRANINY GORKI (PRIMER Y SEGUNDO PISO):
Encima de las taquillas del piso bajo, en la parte este del Laboratorio.

27 LABORATORIO GRANINY GORKI (SÓTANO 1, ESTE):
En la última celda.

28 LABORATORIO GRANINY GORKI (SÓTANO 1, OESTE):
Sobre el mueble del cuarto de la televisión.

29 SUR DE SVYATOGORNYJ:
Cerca de la entrada que lleva al Almacén de Ponizovje.

30 OESTE DE SVYATOGORNYJ:
En la parte suroeste de la zona, busca el único tronco hueco que hay y mira encima de la roca de al lado.

31 ESTE DE SVYATOGORNYJ:
En una de las estanterías que hay en el cuarto de las camas.

32 SUR DE SOKROVENNO:
Sobre la roca que está justamente detrás del almacén de munición.

33 NORTE DE SOKROVENNO:
La rana se encuentra pegada a la pared que divide los dos accesos, junto al tronco de un árbol que está pegado a la roca.

34 OESTE DE SOKROVENNO:
Sigue el río hasta la cueva, échate al suelo y verás la rana dentro de una pequeña cueva.

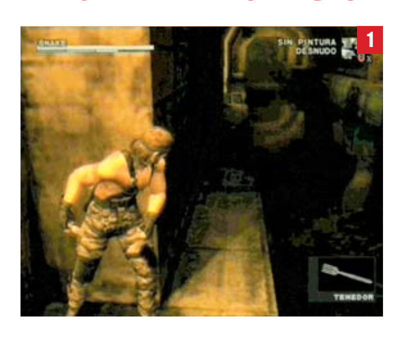
35 TÚNEL DE KRASNOGORJE:
Detrás de uno de los contrafuertes de las paredes (utiliza la vista en primera persona).

36 BASE DE LA MONTAÑA DE KRASNOGORJE:
En la esquina de arriba de la roca por la que llegas a la Ladera de Krasnogorje.

37 LADERA DE LA MONTAÑA DE KRASNOGORJE:
Está encima del techo de una de las casetas. Mira bien.



ALCANTARILLADO DE GROZNYJ GRAD





CUADRO JEFE: THE SORROW

UBICACIÓN: Alcantarillado de Groznyj Grad
¿Cómo diantre se mata a un muerto? No hay quien entienda a los difuntos.

CONSEJOS:

1. **No es un combate propiamente dicho, tan sólo tienes que "despertar". Puedes avanzar por el río para encontrarte con toda la gente a la que has asesinado (y cómo) y tomarte la Píldora Resucitadora cuando quieras para despertar al mundo real.**
2. **Los ataques espectrales de The Sorrow restan vida, claro. Cuando estés muerto, podrás tomar la Píldora Resucitadora también.**
3. **Del mismo modo, puedes tumbarte en el agua y ahogarte para morir y tomar la píldora.**
4. **Si no haces nada de eso y sigues a The Sorrow hasta el final del río, bastará con que le toques para morir y el resultado será el mismo.**



Baja la escalinata cogiendo todo lo que veas y, en la alcantarilla, sigue hacia el norte pasando por los conductos laterales cuando no puedas ir recto **(1)**. La luz del fondo te llevará a **otro encuentro con Ocelot**... **(2)**.



TIKHOGORNYJ / DETRÁS DE LA CASCADA

¿Te quitaste el Transmisor o no? Ahora lo sabremos: **si lo hiciste, esta zona estará despejada**; pero en caso contrario, habrá guardias de Ocelot por todas partes. Caza cuanto quieras y ve al norte por la derecha hasta el tronco y luego **a contracorriente hasta la cascada (1)**.



TIKHOGORNYJ, DETRÁS DE LA CASCADA

De nuevo dependiendo de si te quitaste el Transmisor o no, la secuencia de vídeo con Eva será una u otra. En cualquier caso, **ahora que tienes tu mochila de nuevo, equípate adecuada**mente y avanza hasta el final del corredor para encontrar la **Caja B (1)**.

Sal por la puerta y sube por la escalera a la trampilla suroeste de Groznyj Grad.



GROZNYJ GRAD

¡Por los pelos! Ya sabes adónde debes ir, ¿no? Aunque **hay un camino más rápido** que recorrerlo todo otra vez. ¿Quieres saber cuál es? Pues toma buena nota...

Busca un camión más al norte de donde te encuentras ahora y en el que puedas subirte y **equípate de nuevo con la Caja B**. Alguien te llevará directamente hasta el **Hangar (1)**, aunque no te funcionará mientras los enemigos estén en alerta, tenlo en cuenta.



38 CIMA DE LA MONTAÑA DE KRASNOGORJE:
En la parte sur, junto a las rocas con nieve.

39 RUINAS DE LA CIMA DE LA MONTAÑA DE KRASNOGORJE:
Encima de la torre con el número "07".

40 RUINAS DE KRASNOGORJE:
Sobre la viga que hay sobre la cama.

41 TÚNEL SUBTERRÁNEO DE GROZNYJ GRAD:
Antes de la pelea con The Fury, baja las escaleras y sigue el pasillo. Al salir, da la vuelta y usa alguna visión con zoom para fijarte en la luz del fondo. La rana está al lado.

42 SURESTE DE GROZNYJ GRAD:
En una esquina de la azotea de la Sala de Torturas.

43 SUROESTE DE GROZNYJ GRAD:
Dentro del almacén marcado con el número "67". Puedes ver la rana a través de la puerta, sobre el cañón de un tanque.

44 NORESTE DE GROZNYJ GRAD:
En la salida de desagüe cercano al almacén con comida.

45 NOROESTE DE GROZNYJ GRAD:
En la parte norte de la zona. Sube a la escalera y encárate hacia la siguiente, de color rojo y junto a una torre. La rana está encima de la escalera.

46 LABORATORIO DE ARMAS DE GROZNYJ GRAD: ALA ESTE:
Encima del mueble que está en el segundo piso, enfrente de las taquillas.

47 SALA DE TORTURAS DE GROZNYJ GRAD:
Bajo el escritorio, en el cuarto cercano a las celdas.

48 TIKHOGORNYJ:
Date la vuelta desde donde empiezas y verás la rana junto a un tronco en el río.

49 TIKHOGORNYJ, DETRÁS DE LA CASCADA:
En cuarto de la escalera, date la vuelta y mira encima del tubo de enfrente.

50 LABORATORIO DE ARMAS DE GROZNYJ GRAD (CORREDOR DEL ALA OESTE):
Date la vuelta: verás la rana sobre uno de los postes.

51 LABORATORIO DE ARMAS DE GROZNYJ GRAD (ALA PRINCIPAL):
Ve al tanque de combustible del extremo noroeste. La rana está sobre una de las máquinas al este.

52 LABORATORIO DE ARMAS DE GROZNYJ GRAD (PLANTA BAJA DEL ALA PRINCIPAL):
Cuando empiece la pelea, gira a la izquierda y mira arriba para ver la rana.

53 GROZNYJ GRAD (MOTOCICLETA, PARTE 1):
Eva parará la moto en una parte en la que disparan desde arriba, en un pasillo entre dos edificios. Gira al este para ver la rana sobre una torre.

HANGAR





Enseguida comprobarás que **el traje de Raikov ya no da el pego**, necesitas otro. También podrías hacer las cosas por las malas, pero en ese caso tendrás que afinar la puntería, porque **si tocas uno de los cuatro tanques que tienes que volar con C3, adiós** **(1)**. Sube el primer tramo de escaleras para salir al pasillo que ya conoces y **ve a la sala de las taquillas** (donde escondiste el cuerpo de Raikov). Abre la de la línea roja en la puerta, donde escondiste a Raikov la otra vez: encontrarás el **traje de Infiltración** **(2)**, **muy útil con la cara pintada de negro**. Equípate con las **C3** y **vuelve al hangar para colocar una carga en cada depósito**. Dos están en las esquinas norte del área y las otras dos subiendo las pasarelas del Shagohod. Cuando coloques la cuarta carga, vendrá una nueva secuencia de vídeo y...

↘ CUADRO JEFE: CORONEL VOLGIN

UBICACIÓN: Hangar

Volgin es la personificación pura del estrés, pero sus pilas están a punto de agotarse... si le ayudas un poco.

CONSEJOS:

1. **Esquiva sus ataques eléctricos sin parar y espera a que pare a recargar energía en el transformador de la izquierda o que se ponga a disparar. En ese momento atacarás tú.**
2. **Usa las armas más potentes de que dispongas, como la Escopeta: equípate con ella y desármate. Corre alrededor de Volgin cuando te dispare una ráfaga y, cuando estés a su lado o detrás, dispara.**
3. **Si Volgin te alcanza con un ataque eléctrico mientras empuñas un arma, la munición de ésta te explotará en las manos y te restarán un montón de vida. Asegúrate de equiparte con un arma sólo cuando vayas a disparar.**
4. **Si ya estás pulsando R1 y L1 antes de darle a R2 para equiparte, estarás casi-apuntando a Volgin y tardarás menos en disparar cada vez.**
5. **Mejor evita los CQC, porque este tipo es bastante duro y casi siempre te hará más daño que tú a él.**
6. **Evita tener más de una o dos heridas a la vez, o tu energía disminuirá a toda velocidad. Cúrate y come algo de vez en cuando.**
7. **En la segunda parte del combate, después de irse Ocelot, Volgin también disparará en círculo ráfagas con balas a distintos niveles de altura. No hay un modo seguro de esquivar las balas, de modo que acaba con él cuanto antes.**
8. **Si durante la segunda parte del combate te pones la máscara de Raikov, le despistarás durante un rato y tendrás tiempo suficiente para sembrar todo el escenario de minas Claymore. Seguramente destruirá algunas de ellas a distancia después, pero al menos le explotarán un par en la cara.**
9. **Coloca minas Claymore tras él mientras recarga su energía en el transformador para que le exploten cuando se dé la vuelta.**

GROZNYJ GRAD

Las cosas se ponen feas de nuevo **(1)**, pero **antes de vértelas con el Shagohod tendrás que conseguir escapar de aquí con Eva**. Ocúpate de todos los enemigos mientras ella conduce a lo largo de varias zonas. **Usa el armamento más pesado que tengas** (Escopeta para cerca y Lanzacohetes para lejos es una gran elección), ya que ahora **tienes munición infinita**.

Pasado un rato, el Shagohod os alcanzará y tendréis que véroslas con él.


1

CUADRO JEFE: SHAGOHOD



UBICACIÓN: Pista de aterrizaje de Groznyj Grad
Volgin no es lo que se dice un buen ejemplo de tipo que sabe perder, ¿eh? Bueno, tendrá que aprender a rendirse por las buenas o por las malas. Tener un medio de transporte tan mono no es excusa para ser tan pesado. ¿Preparado para un combate con infinidad de fases y áreas?

CONSEJOS:

1. **Cuando estés ya en la pista de aterrizaje, quédate con el Lanzacohetes y su munición infinita.**
2. **Líbrate siempre de los motoristas cuanto antes para que no destrocen a la pobre Eva, claro. Dispara un cohete justo delante de ellos y listo.**
3. **Cuando el Shagohod esté demasiado cerca durante la persecución, dispara a esa especie de ruedas-rodillo que tiene para ganar algo de espacio (si no, embestirá a la moto).**
4. **En el escenario del puente, según el nivel de dificultad que hayas escogido habrá una o dos cargas de C3. Si son dos, dispara a la segunda justo cuando el tanque esté encima, habiendo disparado antes a la otra. Si es sólo una, no hay complicación posible.**
5. **Cuando bajes de la moto y Eva se dedique a entretener al Shagohod, sigue por tu cuenta. Podrás usar las ametralladoras estáticas y los cañones antiaéreos que hay por ahí, pero no son muy efectivos y Volgin vendrá enseguida a embestirlos (contigo montado).**
6. **La idea es disparar un cohete a los rodillo-ruedas y, cuando echen chispas y Volgin gire la cabeza para ver qué ocurre, que le dispares a él. Repite el procedimiento varias veces antes de que el dichoso ruso se cargue a tu amiguita.**
7. **Si usas el Lanzacohetes para las ruedas y el SVD para disparar a la cabeza a Volgin cuando esté descubierto, le quitarás más vida (aunque el proceso no es tan rápido y sencillo).**

54 GROZNYJ GRAD (MOTOCICLETA, PARTE 2):
La segunda vez que Eva se detiene, gira para ver las máquinas amarillas: la rana está en el asiento de una.

55 GROZNYJ GRAD (MOTOCICLETA, PARTE 3):
Deja que Eva conduzca la motocicleta hasta que gire y dé una vuelta hacia la izquierda. Entonces, comienza a mirar a la izquierda: verás unos letreros. ¡Tendrás que ser muy rápido para disparar a esta rana o se te pasará!

56 GROZNYJ GRAD (MOTOCICLETA, PARTE 4):
Igual que la anterior, pero esta vez en los letreros que aparecen justo a la derecha.

57 GROZNYJ GRAD, PUENTE (FRANCOTIRADOR):
Quítate el SVD y ponte en pie. Vuelve a ponértelo y observa los dos arcos que hay bajo el puente. Verás la rana en el arco más alejado.

58 GROZNYJ GRAD, PUENTE (PELEA):
Justo al comenzar la pelea con Volgin, localiza la torre que hay detrás de ti y mira allí.

59 GROZNYJ GRAD, NORTE DEL PUENTE (MOTOCICLETA, PARTE 5):
En la parte donde está el bloqueo de soldados en el camino, verás unas barreras blancas y rojas. Busca la rana entre la primera y la segunda.

60 SUR DE LAZOREVO (MOTOCICLETA, PARTE 6):
Cuando entres en esta zona, gira a la derecha. En uno de los primeros troncos que hay pegados al camino está la rana.

61 NORTE DE LAZOREVO (MOTOCICLETA, PARTE 7):
Cuando entres a esta zona, gira a la izquierda para ver la rana encima de una de las primeras rocas del camino.

62 OESTE DE ZAOZYORJE:
En la intersección, toma el camino del oeste. Sigue avanzando hasta que llegues a un árbol que sirve como puente. Allí, gira al este y verás una abertura. La rana está debajo.

63 ESTE DE ZAOZYORJE:
En la intersección verás un árbol grande. La rana está entre el tronco y la roca que hay detrás.

64 ROKOVOJ BEREG:
Durante la pelea con The Boss, ve a la parte sur del escenario y busca en lo alto de los árboles que hay allí.

■ CAMINO A ZAOZYORJE / OESTE DE ZAOZYORJE

Durante unas cuantas zonas más, se repetirá el procedimiento, pero esta vez sin Shagohod. Sólos Eva, la moto, tú y unas cuantas decenas de enemigos. Ya sabes lo que hay que hacer, ¿no? Lo malo es que **ahora también habrá enemigos voladores**, afina la puntería y ten cuidado con los árboles. Cuando Eva te pida que dispares a un tronco que hay atravesado en el camino, hazlo sin pestañear.

La pobre Eva tiene un par de rasguños nada desdeñables: **cúrala de inmediato** y no seas egoísta con las medicinas, anda. Las damas primero (1). Cuando los dos estéis más o menos sanos, avanzad por el único camino a la zona siguiente. **Para dar de comer a Eva, que come como una lima, ponte a su lado y entra en el menú de Comida** (seleccionándola cuando escojas un alimento, claro). Acostúmbrate a **despejar la zona palmo a palmo y llamar a Eva con ▲** después para que te siga sin correr peligro (2).





■ CAMINO A ZAOZYORJE / OESTE DE ZAOZYORJE

Los malos os están siguiendo, y no pararán de venir por muchos que elimines, así que **piensa en cómo borrar vuestro rastro o... evitar que lo sigan**.

Exacto, coloca una Claymore tras vosotros mirando hacia atrás cada pocos metros. Las explosiones irán sonando tras vuestros pasos: buena señal. **Busca la cruz marcada en el mapa** sin perder nunca de vista a Eva. En la zona siguiente los enemigos os están esperando, **ve con cautela y líbrate de ellos cuanto antes** para que no disparen a la chica (1).

¡Pero no dejes de dar de comer a esa criatura! Hay que ver lo que traga. **Una forma de ahorrar comida es dejarla KO de un golpe y llevarla a rastras**, pero aparte de no ser nada caballeroso, es bastante lento (2).

Al llegar a Rakovoj Bereg, una cadena de secuencias desencadenará en el combate final (3). ¿Estás listo?







CUADRO JEFE: THE BOSS

UBICACIÓN: Rokovoj Bereg
Esta señora está dispuesta a pasarlo bien por última vez sin llegar a sufrir las crueles consecuencias de la menopausia. Tendrás que darle la solución a todos sus problemas, ¿no? Ya sabemos que le tienes cierto aprecio, pero... se te pasará.

CONSEJOS:

1. **El tiempo es limitado, y te aseguramos que no te va a sobrar ni una décima. ¡Asegúrate de usar las técnicas correctas y no falles!**
2. **Si te decides por el camuflaje y el sigilo, usa la máscara Kabuki o la Oyama y el traje de Nieve, equipándote con las Gafas Térmicas y usando el SVD tumbado en el suelo, levantando un poco la cabeza con R1 y L1.**
3. **Si te decides por el cuerpo a cuerpo, espera a recibir el ataque y bloquéalo con técnicas CQC. No intentes atacar primero, o sufrirás las terribles consecuencias de vértelas con la inventora de tus movimientos.**
4. **Si lo que prefieres es el fuego cruzado, ten en cuenta que no puedes atacar de frente a The Boss, porque su ametralladora es al mismo tiempo un escudo que para tus balas.**
5. **Cuando The Boss te agarre y te haga una de sus llaves, el arma y la munición que tuvieras seleccionados en ese momento se desperdigarán alrededor, recógelo todo y corre.**
6. **El área tiene una hierba altísima, úsalo. Piensa que tu adversaria no tiene Gafas Térmicas. En realidad, quedarte tumbado en el mismo punto con el rifle de francotirador y las Gafas Térmicas es el modo más rápido de ganar. Después de encontrarte una vez, The Boss "olvida" dónde estabas y puedes seguir en el mismo sitio.**
7. **Si te queda alguna Claymore, úsala. Pero recuerda dónde la pones.**
8. **Si te decides por las Granadas, tendrás que usar dos cada vez: una hacia ella y otra en la dirección en la que huya de la primera. Difícil, pero efectivo.**
9. **Si la encuentras de espaldas, con la Escopeta le quitarás mucha vida.**
10. **De rodillas con el Lanzacohetes se obtienen grandes resultados, ¡pero corre a esconderte inmediatamente después de disparar!**



SECUENCIAS FINALES

Con el chip del Legado de los Filósofos en tu poder, la cosa está hecha. En la secuencia de Ocelot, toma el revólver de la derecha para conservarlo en próximas partidas. Después, un montón de vídeos con los que sentirte mejor contigo mismo. Esta Eva tiene un peligro... (1), ¿te atreves a empezar de nuevo? Te alegrará saber que ahora cuentas con un en tu vestuario inicial, por si los guiños a James Bond no habían sido suficientes hasta ahora...



CAMUFLAJES FACIALES

AGUA
Descripción: efectiva cuando estás sumergido en el agua.
Localización: sur de Ponizovje. Tras derrotar a The Fear, regresa a esa zona. La máscara está en el agua, cerca de la Cueva Chyornaya Peschera.

DESIERTO
Descripción: efectiva en terrenos montañosos.
Localización: almacén de Ponizovje.



NIEVE
Descripción: para zonas muy claras, aunque no haya nieve.
Localización: Base Bolshaya, dentro de la trinchera.

KABUKI
Descripción: pintura que se asemeja al protagonista del teatro Kabuki.
Localización: Tikhogornyj. Después de que Eva te dé tus cosas, sumérgete en el agua de la cascada, en la zona anterior.



ZOMBIE
Descripción: imita a un muerto viviente.
Localización: detrás de la celda de Sokolov.

OYAMA
Descripción: máscara japonesa.
Localización: laboratorio de Graniny Gorka, Primer Piso. En el conducto que conecta el Laboratorio con el patio exterior del edificio.

INFINIDAD
Descripción: símbolos verticales.
Localización: captura con vida una serpiente Tsuchinoko.



04 LA ALIMENTACIÓN

Snake debe alimentarse regularmente o su barra de Estamina bajará. Eso significa que cualquier bichejo puede convertirse en nuestra merienda. Os damos las claves necesarias para convertiros en maestros cazadores.

1 - Mucha atención a movimientos en la hierba o sonidos raros.

2 - No gastes balas cazando. El cuchillo o las trampas bastarán **(1)**.

3 - La mayoría de las setas son venenosas, si puedes, pasa de ellas.

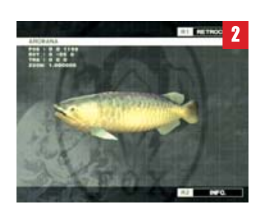
4 - Las gafas térmicas y el Sensor de Movimiento son una buena ayuda.

5 - Para pescar, arroja una granada a un banco de peces (2).

LISTA DE ALIMENTOS

	NOMBRE	SABOR	RIESGO	RECUPERACIÓN
Serpientes	Pitón reticulada	Sabroso	Bajo	Moderada
	Anaconda gigante	Sabroso	Bajo	Alta
	Serpiente verde	Bastante sabroso	Bajo	Moderada
	Cobra	Insuperable	Medio	Alta
	Serpiente de leche	Malo	Bajo	Mínima
	Cobra tailandesa	Bastante sabroso	Medio	Moderada
	Serpiente coral	Sabroso	Medio	Moderada
	Serpiente taiwanesa	Sabroso	Medio	Moderada
	Snake Liquid/Solid/Solidus	Insuperable	Ninguno	Toda la barra
	Tsuchinoko	Insuperable	Ninguno	Alta
Aves	Magpie	Mala	Ninguno	Baja
	Loro	Malo	Ninguno	Mínima
	Buitre de grupa blanca	Sabroso	Ninguno	Alta
	Sunda	Sabroso	Ninguno	Moderada
	Avadavat rojo	Bastante sabroso	Ninguno	Baja
Ranas / Insectos	Rana de árbol	Malo	Ninguno	Mínima
	Rana venenosa	Malo	Medio	Venenosa
	Tarántula azul cobalto	Malo	Medio	Mínima
	Escorpión Emperador	Malo	Medio	Mínima
	Cangrejo keniata	Bastante sabroso	Bajo	Moderada
	Rana de árbol de color	Malo	Medio	Mínima
Peces	Trucha	Malo	Ninguno	Mínima
	Arowana	Sabroso	Ninguno	Moderada
	Maroon	Bastante sabroso	Bajo	Moderada
Otras especies	Markhor	Sabroso	Bajo	Alta
	Gavial	Insuperable	Alto	Alta
	Rata	Malo	Ninguno	Baja
	Ardilla voladora	Malo	Ninguno	Baja
	Conejo enano	Sabroso	Ninguno	Moderada
	Murciélago	Malo	Ninguno	Mínima
Plantas y frutas	Champiñón ruso	Malo	--	Baja
	Seta de tinta	Malo	--	Baja
	Golova	Sabroso	--	Moderada
	Seta rusa	Bastante sabroso	--	Recarga Batería
	Yabloko Moloko	Malo	--	Mínima
	Spatsa	Bastante sabroso	--	Induce sueño
	Melón	Bastante sabroso	--	Moderada
	Alárgico	Malo	--	Baja
	Seta Luminiscente	Malo	--	Baja (Venenosa)
	Baikal	Bastante sabroso	--	Antídoto
	Mango Ruso	Sabroso	--	Moderada
Varios	Calorie Mate	Insuperable	--	Muy alta
	Fideos instantáneos	Insuperable	--	Muy alta
	Ración rusa	Malo	--	Moderada
	Nido báltico	Sabroso	Medio	Moderada





¿CAPTURABLE?	ZONA
Sí	Hierba, Cuevas
Sí	Pantanos
Sí	Árboles
Sí	Hierba, Cuevas, Grietas
Sí	Pantanos
Sí	Hierba, Zonas elevadas
Sí	Zonas rocosas, Estanques
Sí	Hierba, Grietas, Zonas rocosas
Sí	Campo de flores
Sí	Tras derrotar a The End. Peina el terreno
Sí	Hierba, Árboles
Sí	Sobre edificio en combate contra The End
No	Montañas
Sí	Árboles, Hierba
Sí	Árboles, Hierba
Sí	Hierba, Cuevas, Estanques
Sí	Hierba, Estanques
Sí	Grietas, Rocas, Hierba
Sí	Grietas, Hierba
Sí	Cuevas, Estanques
Sí	Hierba, Zonas terrosas
No	Estanques, Pantanos
No	Estanques, Cuevas
Sí	Estanques, Cuevas
No	Zonas bajo lluvia o de noche
No	Pantanos
Sí	Cuevas, Recovecos
Sí	Árboles, Pantanos
Sí	Bosques, Hierba
Sí	Cuevas, Techos
--	Troncos, Árboles
--	Troncos, Árboles
--	Zona: Árboles
--	Troncos, Árboles
--	Árboles
--	Árboles
--	Árboles
--	Troncos, Árboles
--	Troncos, Árboles
--	Troncos, Árboles
--	Árboles
--	cualquier zona habitada
--	cualquier zona habitada
--	cualquier zona habitada
--	Árboles

UNIFORMES

CHOCOLATE
Localización: sur de Bolshaya, en un tronco.

RESPLANDOR
Descripción: efectivo en zonas no boscosas, entre edificios, cemento, etc.
Localización: al sur de Bolshaya, en la parte noreste de la zona.

GOTAS DE LLUVIA
Localización: Dolinovodno (durante la operación Snake Eater), al final del puente.

AGUA
Localización: Base de Bolshaya, en el techo una casa.

NIEVE
Localización: cueva de Chyornaya Peschera, en una grieta noreste de la cueva.

INFILTRACIÓN
Localización: en la taquilla en la que metiste a Raikov (sólo después de ser torturado).

CIENTÍFICO
Localización: te lo da Eva cuando la encuentras por primera vez.

OFICIAL
Localización: es el traje que le quitas al pobre Raikov.

MECÁNICO DE MANTENIMIENTO
Localización: en la taquilla frente a la que contiene el camuflaje de Infiltración (frente adonde metiste a Raikov).

ESMOQUIN
Localización: disponible por defecto después de finalizar el juego.

AVISPA
Descripción: es el traje de The Pain. Repele a las avispas, ranas, y sanguijuelas. También permite al que lo lleva puesto "domar" a las avispas. Colócate bajo un avispero y dispárale. Las avispas te seguirán sirviéndote de escudo.
Localización: derrota a The Pain con tranquilizantes hasta acabar con su Estamina.

ARAÑA
Descripción: el uniforme de The Fear. Tu porcentaje de camuflaje se incrementa en la mayoría de las zonas, incluso mientras estás andando, pero consume energía mientras lo llevas.
Localización: derrota a The Fear con tranquilizantes hasta acabar con su Estamina.



RANKINGS

RANKING	DIFICULTAD	REQUISITOS
Pollo	Muy Fácil / Fácil	A: +250 / M: +250 / C: +31 / HJ: + 30:00 / Ct:+60 / PS: +100
Ratón	Normal	A: +250 / M: +250 / C: +31 / HJ: + 30:00 / Ct:+60 / PS: +100
Conejo	Difícil	A: +250 / M: +250 / C: +31 / HJ: + 30:00 / Ct:+60 / PS: +100
Avestruz	Extrema	A: +250 / M: +250 / C: +31 / HJ: + 30:00 / Ct:+60 / PS: +100
Escorpión	Muy Fácil / Fácil / Normal / Difícil / Extrema	A: -25 / M: +100 / HJ: +30:00 / Ct: -30 / PS: +100
Tarántula	Muy Fácil / Fácil / Normal / Difícil / Extrema	A: -20 / M: +100 / Ct: -50
Jaguar	Muy Fácil / Fácil / Normal / Difícil / Extrema	A: -20 / M: -20 / Ct: -100
Pantera	Muy Fácil / Fácil / Normal / Difícil / Extrema	A: +25 / M: +150 / Ct: -50 / PS: -45
Cocodrilo	Muy Fácil / Fácil/Normal	A: -100 / M: +150 / Ct: -40
Gato	Muy Fácil / Fácil	PS: +100
Ciervo	Normal	PS: +100
Cebra	Difícil	PS: +100
Hipopótamo	Extrema	PS: +100
Koala	Muy Fácil / Fácil	HJ: +30:00
Capibara	Normal	HJ: +30:00
Perezoso	Difícil	HJ: +30:00
Panda gigante	Extrema	HJ: +30:00
Cerdo	Muy Fácil / Fácil	C: +31
Elefante	Normal	C: +31
Mamut	Difícil	C: +31
Piraña	Muy Fácil / Fácil	M: +300 / C: +30 / HJ: +20:00
Tiburón	Normal	M: +250 / C: +20
Tiburón	Difícil	M: +580 / C: +90
Orca	Extrema	M: +250 / C: +70
Cabra	Muy Fácil / Fácil / Normal / Difícil / Extrema	A: +300
Golondrina	Muy Fácil / Fácil	HJ: -5:00
Halcón	Normal	HJ: -5:00
Halcón	Difícil	HJ: -5:00 horas
Águila	Extrema	HJ: -5:00
Paloma	Muy Fácil / Fácil / Normal / Difícil / Extrema	M: 0
Ardilla	Muy Fácil / Fácil	A: 0
Murciélago	Normal	A: 0
Zorro volador	Difícil	A: 0
Búho	Extrema	A: 0
Sanguijuela	Muy Fácil / Fácil / Normal / Difícil / Extrema	Completa el juego con una sanguijuela adherida al cuerpo
Camaleón	Muy Fácil / Fácil / Normal / Difícil / Extrema	A: 0
Markhor	Muy Fácil / Fácil / Normal / Difícil / Extrema	Captura las 47 especies animales y vegetales, excluyendo alimentos
Tsuchinoko	Muy Fácil / Fácil / Normal / Difícil / Extrema	Capturad una Tsuchinko con vida.
Kerotan	Muy Fácil / Fácil / Normal / Difícil / Extrema	Dispara a todas las ranas Kerotan
Sabueso	Fácil / Normal / Difícil / Extrema	OE: sin usar / A: 0_0_1_2 / D:-10 barras de vida (Modo Fácil) / M: 0 / PS: -25 (Modo Fácil) / PS: -50 (Modo Difícil) / Ct: 0 / Me: 0_0_-3_las que queráis en Modo Extremo / HJ: -5:00
Doberman	Normal / Difícil / Extrema	OEl: sin usar / A: 0_0_1 / D:-10 barras de vida (Modo Normal) / M: 0 / PS: -25 (Modo Normal) / PS: -50 (Modo Difícil) / Ct: 0 / Me: 0_0_-3 / HJ: -5:00
Zorro	Difícil / Extrema	OE: sin usar / A: 0_0 / D:-10 barras de vida (Modo Difícil) M: 0 / PS: -25 (Modo Difícil) / PS: -50 (Modo Extremo) / Ct: 0 / Me: 0_0 / HJ: -5:00
Perro cazador	Extrema	OE: sin usar / A: 0 / D:-10 barras de vida / M: 0 / PS: -25 / Ct: 0 / Me: 0_0 / HJ: -5:00

LEYENDA:
Alarmas: A / Muertes: M / Comidas: C / Horas de Juego HJ / Continuar: Ct / Partidas salvadas: PS / Objeto Especial: OE / Daño: D / Medicina: Me

FRECUENCIAS RADIO

FRECUENCIAS BÁSICAS

140.85 Major Tom/Zero:
Úsala si necesitas consejos.
140.96 Save:
Para salvar la partida.
145.73 Para-Medic:
Te dará más información de la que necesitas.
141.80 The Boss:
Durante la Misión Virtuosa te aconsejará sobre el uso de las técnicas CQC.
148.41 Sigint:
Te mantendrá informado sobre armas, camuflaje y jefes finales.
142.52 Eva:
Te dará algunas pistas útiles sobre las zonas en las que te encuentres.

FRECUENCIAS CURATIVAS

Sólo hay 8 guardias que conocen estas frecuencias, en las que suenan estas canciones:

- 148.39 **Surfing Guitar / 66 Boys**
- 146.65 **Rock Me Baby / 66 Boys**
- 148.96 **Pillow Talk / Starry.K**
- 144.86 **Jumpin' Johnny / Chunk R.**
- 143.32 **Sailor / Starry.K**
- 145.83 **Salty Catfish / 66 Boys**
- 142.09 **Sea Breeze / Sergei Mantis**
- 141.85 **Don't Be Afraid / Rika M.**

↘SNAKE CONTRA. MONO

La premisa de este minijuego es sencilla: tienes una pistola con dardos tranquilizadores a tu disposición, todo lo que tienes que hacer es disparar a los monos que ves en pantalla a la cabeza (si puedes, para que caigan antes) o
en algún otro lugar del cuerpo.
Una vez estén dormidos, "písalos" y Snake los hará prisioneros.

CONSEJOS

1) Por raro que parezca, el que un mono alerte tu presencia no significa que los demás le presten atención... a diferencia de los soldados de los juegos de *MGS* regulares, a cada mono le da igual lo que pase a otro...

2) Si bien la inteligencia no es el punto fuerte de los simios, sí lo es su resistencia: los dardos tranquilizadores los dejarán dormidos, a lo sumo, diez segundos.

3) En este modo, tienes un número ilimitado de munición, así que dale gusto al gatillo si te apetece para ir más rápido y superar los records establecidos.

4) Si los simios te ven, van a alertarse de todas formas, independientemente de que alerten a otros monos o no.

ARMAS

Dado que nadie se imagina a Snake cazando monos con una red o con plátanos-trampa, nuestro héroe recurrirá a la alta tecnología para llevar a cabo su misión. Aquí tenéis una lista de los gadgets que usaremos en este minijuego:

- **Micrófono direccional:** para detectar ruidos emitidos por los monos que se ocultan en la espesura de la selva. Se encuentra en la misión 1, nada más empezar.
- **Sonar:** Pulsando L3 emitiremos una onda de sonido con la que podremos detectar a cualquier mono que esté en su radio de acción. Snake lo encontrará en la misión 2, junto a un tronco de árbol cerca del lugar de inicio.
- **Gafas térmicas:** detectan cualquier rastro dejado por un mono en forma de silueta, aunque ¡ojo!, que chupan batería que da gusto.
- **Cámara:** en ocasiones tu mejor arma para capturar a los simios será tu cámara de fotos. Prepara el carrete y disponte a sacarles fotos...
- **Monkey Shaker:** igual que la EZ, pero de color amarilla y cargada de dardos tranquilizantes ilimitados. También cuenta con mirilla láser.
- **Granadas:** tienes 36 por nivel y dado que su radio de acción y su potencia son bastante grandes, son lo mejor para despachar rápido a grupos de monos de un tirón o para marcar récord.
- **Prismáticos:** pues eso, para echar un vistazo por la zona y poder localizar a distancia a los monos sin que te detecten.

Tienes siete misiones a tu disposición...

1. FUGA DE LA JUNGLA

Área: Sur de Dremuchij
RECORDS:
1º 1:00:36
2º 1:20:36
3º 1:50:36
MONOS A CAPTURAR: 9

2. LA RED DE LOS SIMIOS

ÁREA: Norte de Dremuchij
RECORDS:
1º 1:45:36
2º 2:15:36
3º 3:00:36
MONOS A CAPTURAR: 15

3. EL AMANECER DE LOS SIMIOS

ÁREA: Rassvet
RECORDS:
1º 2:00:36
2º 2:30:36
3º 3:15:36
MONOS A CAPTURAR: 21

4. EL TERROR DE LOS SIMIOS

ÁREA: Bolshaya
RECORDS:
1º 3:00:36
2º 3:30:36
3º 4:30:36
MONOS A CAPTURAR: 18

5. LO QUE LOS SIMIOS SE LLEVARON

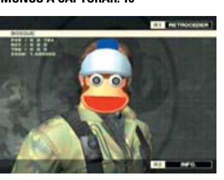
ÁREA: Graniny Gorki
RECORDS:
1º 2:30:36
2º 3:00:36
3º 3:45:36
MONOS A CAPTURAR: 18

6. LA VUELTA DE LOS SIMIOS

ÁREA: Grozny Grad
RECORDS:
1º 1:00:36
2º 1:30:36
3º 2:30:36
MONOS A CAPTURAR: 10

7. EL SIMIO DE LA IRA

ÁREA:
Rokojov
RECORDS:
1º 2:00:36
2º 2:30:36
3º 3:30:36
MONOS A CAPTURAR: 16



MUSGO

Descripción: el uniforme de The End. Te da poderes de fotosíntesis al camuflarte en el entorno, con los que podrás recuperar tu Estamina.
Localización: sorprende a The End por la espalda y apúntale a la cabeza tres veces.

FUEGO

Descripción: el uniforme de The Fury. Reduce el daño por quemaduras y explosiones a la mitad.
Localización: derrota a The Fury con tranquilizantes hasta acabar con su Estamina.

ESPÍRITU

Descripción: el uniforme de The Sorrow. Elimina el ruido que hace Snake al caminar., y también sirve para absorber energía vital a tus enemigos con ataques CQC.
Localización: alcanza el final del río en la pelea contra The Sorrow.

GUERRA FRÍA

Descripción: el uniforme de Volgin. Los enemigos soviéticos dudarán antes de atacarte.
Localización: derrota a Volgin con tranquilizantes hasta acabar con su Estamina.

SERPIENTE

Descripción: el uniforme de The Boss. Sirve para todo tipo de escenarios.
Localización: derrota a The Boss con tranquilizantes hasta acabar con su Estamina.

GA-KO

Descripción: llevarlo puesto te permite escuchar el sonido de las Ranas Kerotan.
Localización: Chyornyj Prud. En la parte Noreste de la zona, dentro del agua.

ANIMAL

Descripción: camuflaje de piel de animal. Llevarlo puesto elimina el temblor de la mano de Snake al apuntar en primera persona.
Localización: derrota a Ocelot con tranquilizantes hasta acabar con su Estamina.

MOSCA

Descripción: un uniforme que huele mal. El olor es tan malo que atrae a las moscas y repele a los soldados.
Localización: Laboratorio de Graniny Gorka, Segundo Piso. Dentro del baño, cuya puerta está cerrada. Tírala a patadas y tómalo.

BANANA

Descripción: un uniforme con un estampado de plátanos. Hace que cualquier comida parezca estupenda a Snake.
Localización: completa los cinco niveles del minijuego Snake contra Mono obteniendo el primer lugar en todos.





Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con Play2Manía Nº 75

TODAS LAS CLAVES PARA COMPLETAR EL JUEGO AL 100%







GRAN TURISMO 4
THE REAL DRIVING SIMULATOR

LIGAS, COPAS, CAMPEONATOS • TODOS LOS COCHES
LAS CLAVES DE LA CONDUCCIÓN • AJUSTES MECÁNICOS
TRUCOS, SECRETOS Y ESTRATEGIAS

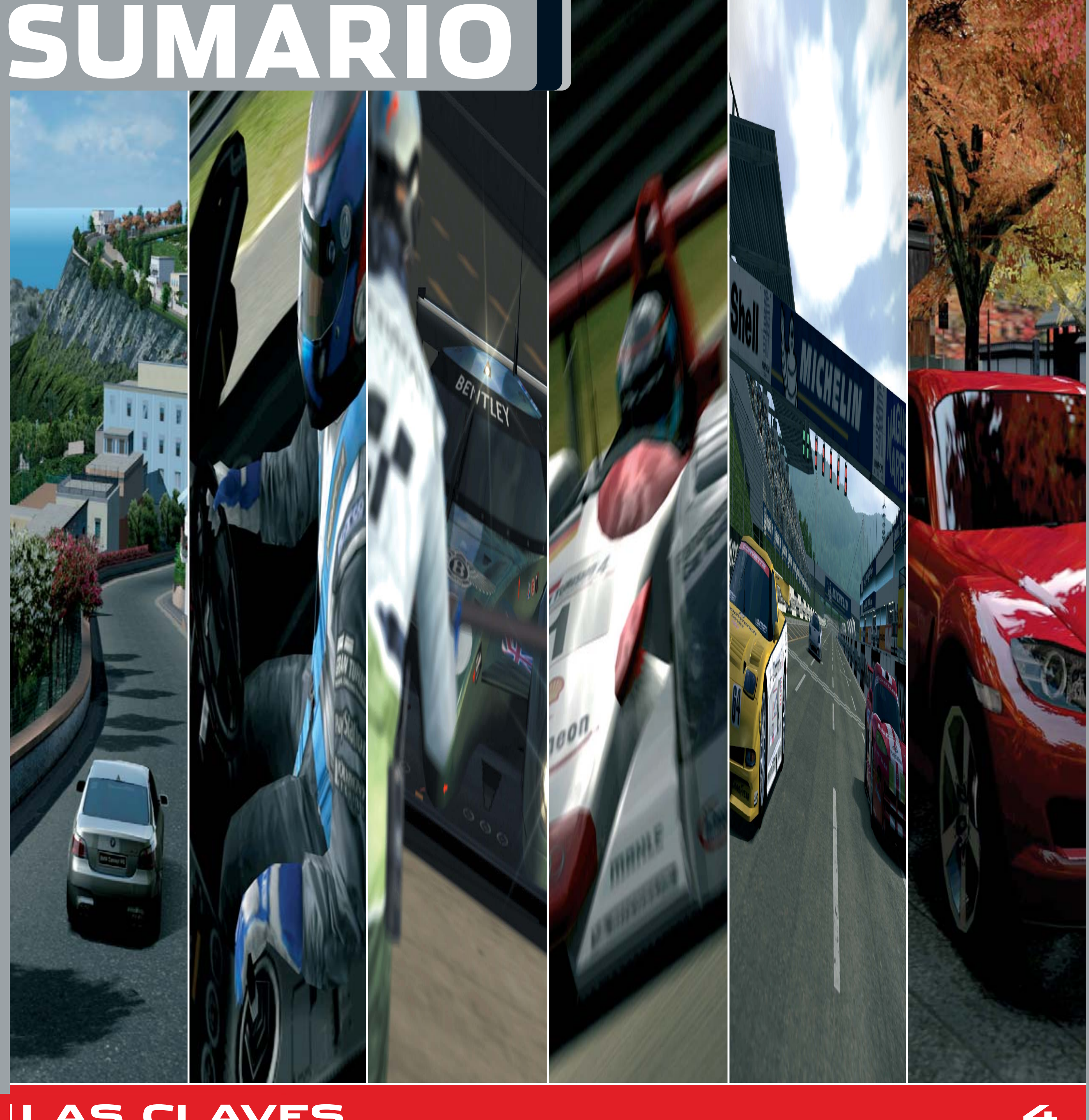
MANUAL DE ESTRATEGIA REALIZADO POR EL EQUIPO DE PLAY2MANÍA

GRAN TURISMO 4



GUÍA COMPLETA

SUMARIO



LAS CLAVES

¿No sabes qué coche comprar al empezar a jugar? ¿Necesitas créditos y ya no sabes de dónde sacarlos? ¿Merece la pena cambiarle el aceite a tu nuevo coche? Dedica unos minutos a esta guía rápida y verás cómo mejora tu rendimiento como piloto de *Gran Turismo*.

1 | EL MODO GRAN TURISMO

A diferencia del modo Arcade, donde tan sólo participas en carreras sueltas sin más complicaciones, en el modo GT te pueden surgir multitud de dudas y problemas la hora de correr en las distintas competiciones. Si quieres moverte como pez en el agua desde el primer minuto de juego, presta atención a los siguientes consejos. No te arrepentirás.



1 APROVECHA TU EXPERIENCIA DE PASADOS GRAN TURISMO

Si jugaste a ***Gran Turismo 3*** o ***Gran Turismo 4 Prologue*** y mantienes guardadas tus partidas en la tarjeta de memoria, enhorabuena. Por ser fiel a la saga *GT* **podrás traspasar parte de tus progresos** de antiguas ediciones. Así, desde el garaje podrás traspasar tan sólo una vez **100.000 Créditos** de una partida de *GT3* (fíjate que tengas esa cantidad disponible cuando lo hagas) o **las licencias** que obtuviste en *GT4 Prologue*.

2 PRIMEROS PASOS EN EL MODO GT

Sin lugar a dudas, los mayores problemas para progresar en el Modo GT los tendrás al comienzo de tu andadura debido a la falta de Créditos y de experiencia de conducción. Para salir del apuro, sigue los siguientes consejos a "rajatabla":

* **Lo primero que debes hacer**, antes de comprarte un coche, es superar los carnés nacionales para poder competir. De paso **obtendrás un par de coches de recompensa** que puedes utilizar o vender.

La mejor compra que puedes hacer al principio es en el mercado de segunda mano: **un Mitsubishi Lancer Evolution GSR ´92 con 250CV**. Te sobrarán unos pocos créditos para cambiar el aceite y aumentar un poco la potencia.

A la hora de gastar los créditos en un coche nuevo ten en cuenta qué carreras puedes disputar y qué requisitos exigen.

Si necesitas Créditos y no dispones de coche para correr nuevas competiciones, **repite carreras** que ya hayas ganado aunque pierdas marcas: obtendrás otra vez los coches de premio y podrás venderlos.

Céntrate en los **campeonatos para principiantes,** ya que requieren coches menos potentes y baratos y son fáciles de ganar.

Aprovecha al máximo los **coches de recompensa** que obtendrás en las competiciones que ganes para participar en otras.

Ojea el **mercado de segunda mano** para conseguir coches potentes a buen precio.

Cada vez que te hagas con un coche nuevo tras ganar una carrera, pásate por el concesionario de la escudería correspondiente para ver si puedes disputar un evento especial con ese coche.

3 LAS DICHOSAS LICENCIAS

Uno de los desafíos más complicados de *GT4* es conseguir todas las licencias con **trofeo de oro**. No te obceques en conseguirlo al principio, ya que se necesita mucha experiencia. **Limítate a conseguir las licencias B nacional, A nacional y B internacional**. Con ellas podrás ganar muchas carreras y la experiencia necesaria para superar las licencias A internacional y Special.

Para comprar tu primer coche, pásate por el mercado de segunda mano y hazte con el Mitsubishi Lancer Evolution GSR`92.





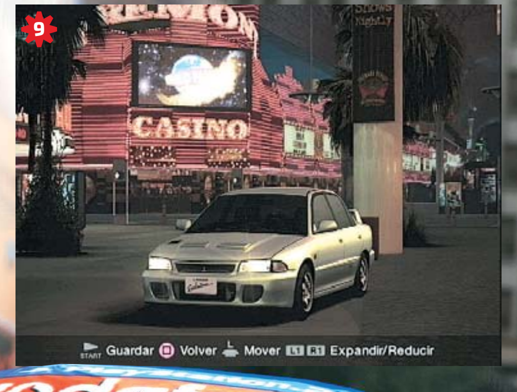












4 CONSIGUE CRÉDITOS EN EL MENOR TIEMPO POSIBLE

Lo más importante en tus comienzos es hacerte con el máximo dinero en el menor tiempo posible para comprar coches potentes con los que participar en competiciones importantes.

* Una de tus opciones es disputar alguna de las carreras de resistencia de menor duración como **"El Capitán 200 Millas"** donde conseguirás **200.000 Créditos** y, lo que es más importante, un auténtico cochazo como es el **Minolta Toyota 88-CV Race Car ´89,** que te servirá para ganar muchas carreras. Además, si prefieres venderlo conseguirás más de 700.000 Créditos, que te vendrán muy, muy bien.
* Si no dispones del tiempo o paciencia que requieren las pruebas de resistencia, ve a las **carreras de condiciones especiales** y supera el corto y sencillo Rally de Capri (fácil) para obtener 10.000 Cr. y el Toyota RSC Rally Raid Car ´02 que podrás vender por prácticamente 250.000 Cr.
* Si en vez de créditos **lo que necesitas es un buen coche**, supera el rally D´Umbría (fácil) para hacerte con el Cadillac Cien.

5 PÁSATE POR EL MERCADO DE 2ª MANO

* Aunque en los distintos mercados de 2ª mano encuentres coches antiguos, puedes adquirir **coches de finales de los ´90** de gran potencia por muy poco dinero.
* Cada vez que te hagas con un coche de segunda mano, **pásate por GT Auto para cambiar el aceite del coche** para que su potencia se incremente considerablemente.
* Si eres aficionado a coleccionar todos los coches, te alegrará saber que **el mercado de segunda mano se irá renovando cada semana**. Surgirán nuevos modelos hasta la semana 99, donde encontrarás coches tan importantes como el **Toyota GT-ONE Race Car**.

6 COMPITE SIN GASTAR TODOS TUS CRÉDITOS.

* Sobre todo al comienzo, cuando no dispones de Créditos para derrochar, debes **aprovechar los coches de recompensa** cada vez que ganes un campeonato para correr en otras competiciones.
* **Invierte todos los créditos necesarios** en los Grandes Turismos, ya que te servirán para correr con garantías de victoria las **Carreras de Resistencia y Extreme,** donde se te recompensará con muchos más Créditos.

7 GANA LAS CARRERAS SIN PROBLEMAS

* Si dispones de muchos Créditos pero eres incapaz de ganar un campeonato, no seas tacaño y **compra el mejor coche** compatible con los requisitos del campeonato, **mejora todos sus componentes** en el concesionario y cálzale los neumáticos más adecuados. De esta forma será mucho más fácil ganar, aunque conseguirás menos puntos de conducción.

8 MIMA TU COCHE

Además del garaje y las distintas competiciones, en el mapa del Modo GT hay otros sitios de gran interés, como el GT Auto, donde podrás hacer lo siguiente:

* **Lavacoches:** quita el polvo de tu coche para que reluzca como el primer día por tan sólo 50 Cr.
* **Cambio de aceite:** aunque aparentemente no dé ningún resultado, es la forma más económica de incrementar la potencia de tu coche. Por tan sólo 50 Cr. tu coche puede mejorar hasta 50CV.
* **Tienda de ruedas y alerones:** por 1700 Cr. en total (1200 los alerones y 500 las llantas) podrás personalizar tu coche. Aunque no reporte ninguna mejora en el comportamiento del coche en carrera, si eres un amante del tuning éste es tu rincón. Si buscas coches bien tuneados y dispones de muchos Créditos, pásate por los concesionarios de coches modificados.

9 RELÁJATE FOTOGRAFIANDO

* Aunque no obtengas ninguna recompensa a cambio, a tu disposición tienes una **cámara fotográfica** con todo tipo de zoom y efectos con la que retratar tus coches en lugares idílicos.

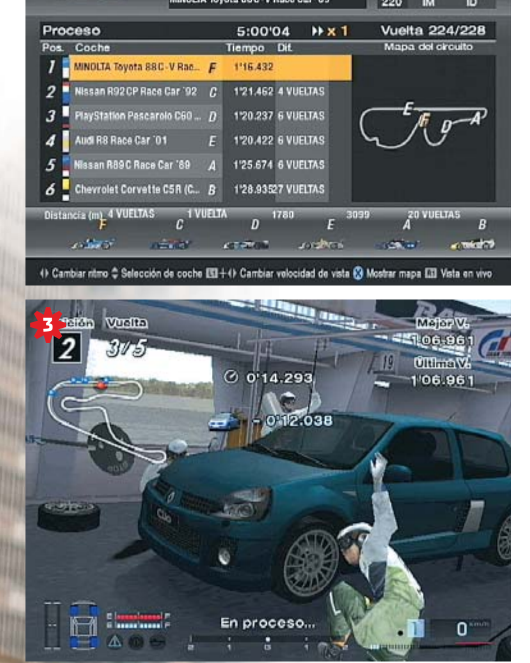






LA CONDUCCIÓN |2







1 APRENDE A CONDUCIR

Si eres novato, estúdiate las **lecciones de las distintas pruebas** de los carnés, ya que te aportarán muchos conocimientos en las técnicas de conducción.

2 MODO B-SPEC

✳ En el Modo B-spec deberás ejercer de **jefe de equipo**. **Tendrás que impartir las órdenes necesarias al piloto** para que gane la carrera, por ejemplo, el ritmo que debe seguir, los adelantamientos o el momento adecuado para entrar en boxes.

✳ **Antes de usar este modo**, que resulta casi imprescindible para las pesadas carreras de resistencia, **asegúrate de que tu coche es mucho más potente** que el de tus rivales, ya que el piloto automático nunca apurará al máximo la potencia y es bastante malo adelantando.

✳ En la **pantalla de datos** (R1) podrás multiplicar por 3 la velocidad de la carrera (pulsa L1 más stick izquierdo a la derecha), por lo que podrás disputar las interminables carreras de 24 horas en sólo 8.

3 LA ESTRATEGIA CORRECTA EN EL MODO B-SPEC

✳ Lo primero es asignar el **compuesto de neumáticos correcto**. Para ello, ten en cuenta las vueltas que debes dar en la carrera y la tracción de tu coche. Siempre debes **asignar un compuesto más duro en la ruedas motrices** de tu coche, ya que el desgaste será mayor.

✳ **Si la carrera consta de pocas vueltas** (de 2 a 4) te interesarán más los compuestos blandos, si la duración es media (de 4 a 8) calza compuestos medios y si la prueba es de resistencia (más de 10 vueltas), usa neumáticos duros.

✳ En caso de que la **prueba de resistencia sea muy disputada,** sal con neumáticos blandos para tomar el primer puesto lo más rápido posible y retrasar la primera entrada hasta que aventajes al segundo en 25 segundos para calzar gomas más duras.

4 CONTROLA TU COCHE

✳ Si no eres un experto conductor, a medida que adquieras coches más potentes puede que sufras un poco para conseguir controlarlos.

✳ Si este es tu caso, asegúrate de mantener activados el **control de tracción y de estabilidad**, busca aquellos coches potentes de **tracción 4x4,** ya que son los más sencillos de controlar, y no conduzcas con neumáticos desgastados.

5 LA CONDUCCIÓN DE RALLY

✳ Aquí debes afinar mucho más tu conducción, ya que una **colisión** supondrá una **penalización** de 5 segundos sin superar los 50Km/h.

✳ En los trazados de arena o nieve, **podrás golpear la parte trasera de tu coche** contra los exteriores de las curvas mientras derrapas. Esto te servirá para **ahorrar tiempo** y trazar rápido las orquillas.

6 ADELANTAMIENTOS FORZADOS

✳ Aunque los adelantamientos más espectaculares se producen en apuradas de frenada o por una buena aceleración a la salida de las curvas, hay otra forma de adelantar más efectiva. **Si te ves apurado arriesga al máximo:** no frenes para tomar la curva por muy cerrada que sea y busca la colisión con el coche que te precede. Se saldrá del trazado y tu podrás llegar a meta el primero.





LAS LICENCIAS

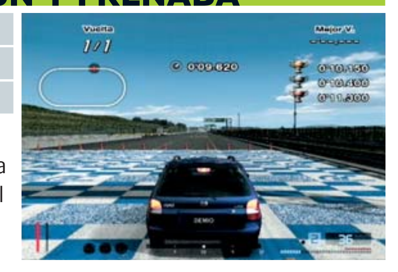
Aunque al comienzo del juego puedes participar en algunas competiciones sin necesidad de carné, es importante que logres las licencias cuanto antes. Primero porque ganarás coches con los que ahorrarte unos créditos en estos duros comienzos y segundo porque aprenderás técnicas de conducción y ampliarás tus posibilidades de competir.
Aquí tienes algunos consejos para lograr los mejores tiempos.

1 | LICENCIA B NACIONAL

Prueba 1 ACELERACIÓN Y FRENADA

Oro: 0´10.150
Plata: 0´10.400
Bronce: 0´11.300

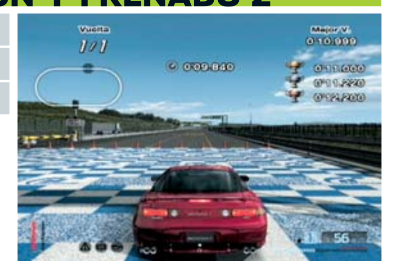
Para salir rápido no aceleres a fondo. Mantén el acelerador pisado casi a tope a lo largo de la primera marcha. No gires el volante en toda la recta y frena intensamente muy cerca de la zona de frenado.



Prueba 2 ACELERACIÓN Y FRENADO 2

Oro: 0´11.000
Plata: 0´11.220
Bronce: 0´12.200

Acelera a fondo, no gires la dirección y frena intensamente nada más pasar la línea blanca que hay antes de la marca de 200 m.



Prueba 3 TOMA DE CURVAS 1

Oro: 0´30.900
Plata: 0´31.500
Bronce: 0´33.500

Recuerda que no puedes pisar la hierba con las cuatro ruedas o suspenderás. Haz una buena trazada apurando al máximo los pianos e intenta salir lo más rápido posible.



Prueba 4 TOMA DE CURVAS 2

Oro: 0´29.800
Plata: 0´30.400
Bronce: 0´32.300

Aunque sea la misma curva que la prueba anterior el coche es más potente, así que tendrás que intensificar un poco más la frenada antes de tomar la curva.



SABÍAS QUE...

...NO DEBES OBCECARTE en conseguir todos los carnés si no eres un piloto consumado. Hazte desde el comienzo con los dos carnés nacionales y deja los internacionales y el especial para cuando empieces a dominar la técnica de la conducción.

...EL COCHE FANTASMA te resultará de gran para conseguir las difíciles marcas con las que se te otorga el trofeo de oro. Primero corre la prueba para superarla con tiempo de bronce y ve mejorando la marca poco a poco usando el coche fantasma como referencia.

...EXISTEN MARCAS DE TRAZADO en el circuito que te ayudarán a saber por dónde debes tomar las curvas. Para activarlas pulsa R3 (presiona el stick derecho). La línea azul indica el trazado: cuando aparece en color rojo debes frenar.

Prueba 5 CARRERA GUÍA DE 1 VUELTA (Tsukuba)

Oro: 1´27.200
Plata: 1´29.300
Bronce: 1´37.000

Fíjate en el coche-guía para conocer la trazada correcta de las curvas. Como utilizas un coche poco potente no es necesario que frenes en las curvas rápidas, sólo suelta el acelerador.



Prueba 6 ACELERACIÓN Y FRENADA 3

Oro: 0´22.600
Plata: 0´23.300
Bronce: 0´25.500

Pisa el freno intensamente cuando las ruedas delanteras estén a puntos de pisar la línea blanca que hay tras la marca de 400m.



Prueba 7 ACELERACIÓN Y FRENADA 4

Oro: 0´26.700
Plata: 0´26.700
Bronce: 0´30.000

No aceleres a fondo en la primera marcha para que las ruedas no patinen y frena a fondo sobre los 840 metros (pasa la marca de 800 y frena antes de la línea blanca que hay a continuación).



Prueba 8 TOMA DE CURVAS 3

Oro: 0´15.400
Plata: 0´15.500
Bronce: 0´16.600

El coche tiende a sobregirar cuando frenas, así que apura la frenada y gira intensamente para tomar la horquilla. Pero no retrases demasiado la frenada o no saldrás rápido de la curva.



Paréntesis MANIOBRA ALREDEDOR DE LOS CONOS

Oro: 0´11.800
Plata: 0´13.200
Bronce: --

Vete al margen izquierdo y toma una recta en diagonal formada por los conos. Frena intensamente antes de llegar a la zona de cuadros.



Prueba 9 TOMA DE CURVAS 4

Oro: 0´12.550
Plata: 0´12.900
Bronce: 0´13.500

Acelera con suavidad al salir de la curva, porque el coche tiende a derrapar.
Para evitarlo, retrasa un poco la frenada y sal de la curva con la dirección muy poco girada.



Prueba 10 CARRERA GUÍA DE 1 VUELTA (Laguna Seca)

Oro: 2´14.400
Plata: 2´18.000
Bronce: 2´28.800

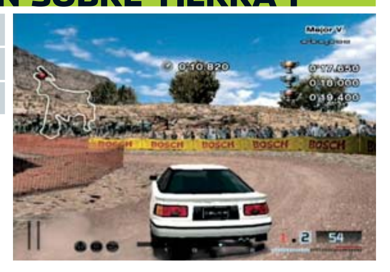
Sigue la trazada del coche piloto y ten cuidado en el "tornillo": respeta al máximo el control de velocidad para no salirte. En las curvas rápidas, suelta el acelerador para que el coche se frene.



Prueba 11 CONDUCCIÓN SOBRE TIERRA 1

Oro: 0´17.650
Plata: 0´18.000
Bronce: 0´19.400

En cuanto termine la primera curva, pégate al margen derecho de la pista y frena girando bruscamente la dirección para trazar la horquilla deslizándote por la arena.



Prueba 12 CONDUCCIÓN SOBRE TIERRA 2

Oro: 0´17.500
Plata: 0´18.000
Bronce: 0´19.500

No frenes para tomar la curva, simplemente gira el coche para que se deslice por la arena con una derrapada larga que te hará ahorrar tiempo.



Prueba 13 TOMA DE CURVAS 5

Oro: 0´22.650
Plata: 0´23.100
Bronce: 0´25.000

Como se trata de una curva rápida de largo recorrido, frena al comienzo y retrasa un poco la trazada para poder apurar el piano interior que hay en mitad de la curva.



Prueba 14 EXAMEN DE CONDUCIR

Oro: 0´23.700
Plata: 0´24.200
Bronce: 0´25.680

No frenes en la primera curva, simplemente suelta el acelerador un momento. Resulta vital que salgas rápido de la horquilla para alcanzar la meta en el menor tiempo posible.



RECOMPENSA

TODO BRONCE
Volkswagen Lupo 1.4 ´02

TODO PLATA
Mazda Kusabi ´03

TODO ORO
Honda S500 ´63

LICENCIA A NACIONAL | 2

Pr. 1 CURVAS COMPLICADAS: PRINCIPIANTE 1

Oro: 0´30.750
Plata: 0´31.100
Bronce: 0´33.080

Cuando traces la primera curva, pégate al margen derecho de la pista para tomar la siguiente de forma correcta.



Pr. 2 CURVAS COMPLICADAS: PRINCIPIANTE 2

Oro: 0´28.000
Plata: 0´28.400
Bronce: 0´30.290

Es el mismo recorrido, pero el coche es mucho más inestable. Evita frenar en el trazado de la curva para que no subvire y no aceleres a fondo cuando fuerces demasiado la trazada para no patinar.



Prueba 3 CURVAS A GRAN VELOCIDAD 1

Oro: 0´22.050
Plata: 0´22.500
Bronce: 0´23.700

Pasa la primera curva a tope y pisa la hierba del margen interno con las ruedas izquierdas en la segunda curva tras frenar suavemente.



Prueba 4 CURVAS A GRAN VELOCIDAD 2

Oro: 0´17.650
Plata: 0´18.000
Bronce: 0´19.400

Apura al máximo los pianos para no frenar en exceso, aunque ten cuidado porque hay conos muy próximos al exterior de la curva y si los rozas suspenderás.



Pr. 5 CARRERA GUÍA DE 1 VUELTA (Grand Valley Este)

Oro: 1´30.500
Plata: 1´32.000
Bronce: 1´36.800

Aunque se trata de un circuito sencillo, debes tener mucho cuidado en la curva ciega que hay tras la primera horquilla. No retrases demasiado la frenada o suspenderás por chocar con la guía.



Pr. 6 CURVAS COMPLICADAS: INTERMEDIO 1

Oro: 0´30.800
Plata: 0´31.900
Bronce: 0´33.500

Tras tomar la primera curva colócate rápidamente en el margen izquierdo para trazar la segunda. En cuanto termines la primera curva, suelta el acelerador y gira la dirección en el sentido contrario.



Pr. 7 CURVAS COMPLICADAS: INTERMEDIO 2

Oro: 0´17.200
Plata: 0´18.800
Bronce: 0´18.600

Apura al máximo la primera curva (incluso pisa la hierba por el interior) para no frenar.



Prueba 8 CURVAS APLICADAS 1

Oro: 0´15.880
Plata: 0´16.400
Bronce: 0´17.150

Retrasa la trazada de la primera curva para tocar el piano interior en su máxima ángulo. La segunda curva puedes tomarla a tope.



Paréntesis TIRA LOS CONOS EN ESPIRAL

Oro: 0´28.510
Plata: 0´29.919
Bronce: --

Simplemente, sigue el orden de los conos y regula la velocidad del coche con el acelerador, aumentando a medida que la espiral se abre.



Prueba 9 CURVAS APLICADAS 2

Oro: 0´17.200
Plata: 0´17.617
Bronce: 0´18.900

Para trazar las curvas debes tener mucho tiento con el acelerador. Frena solamente en la primera y regula la velocidad con el acelerador hasta llegar a meta. Apura las trazada pisando los anchos pianos.



Prueba 10 CARRERA GUÍA DE 1 VUELTA (Suzuka)

Oro: 2´48.000
Plata: 2´51.000
Bronce: 3´00.000

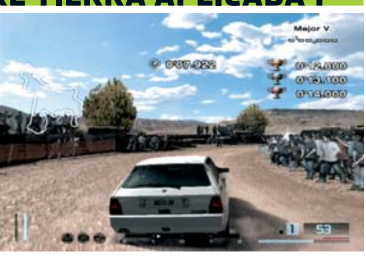
El punto más peligroso es la chicane final. Además de estar compuesta de dos curvas muy cerradas es ciega. No apures demasiado la frenada y sigue a rajatabla el indicador de frenada.



Pr. 11 CONDUCCIÓN SOBRE TIERRA APLICADA 1

Oro: 0´12.800
Plata: 0´13.100
Bronce: 0´14.000

Aunque para tomar la curva tengas que derrapar, intenta recuperar la adherencia lo antes posible al salir de ésta para no perder demasiado tiempo.



Pr. 12 CONDUCCIÓN SOBRE TIERRA APLICADA 2

Oro: 0´29.500
Plata: 0´30.600
Bronce: 0´32.770

Repite la técnica de la prueba anterior en cuatro curvas consecutivas. Exagera la derrapada para tomar al máximo las horquillas y recupera la adherencia rápidamente para acelerar en las rectas.



Prueba 13 CURVAS CIEGAS 1

Oro: 0´44.600
Plata: 0´45.300
Bronce: 0´48.300

Debido a las rocas no verás el ángulo de las curvas, así que pasa una primera vez de prueba para conocerlas. Apura la zona con ladrillos del margen interno del túnel.



Prueba 14 CURVAS CIEGAS 2

Oro: 0´32.350
Plata: 0´33.000
Bronce: 0´36.390

El estrecho trazado no da margen de error. Además, la pendiente descendente lanzará tu coche, así que debes controlar la velocidad soltando el acelerador y frenando.



Pr. 15 CARRERA GUÍA DE 1 VUELTA (Trial Mountain)

Oro: 2´05.000
Plata: 2´07.000
Bronce: 2´16.000

Tras unas primeras curvas rápidas llega el puente y una serie de curvas ciegas que conocerás de antes. Intenta salir rápido del segundo puente para alcanzar la velocidad máxima en la recta.



Prueba 16 EXAMEN DE CONDUCIR

Oro: 0´53.700
Plata: 0´56.000
Bronce: 1´02.700

Para superar con éxito la prueba, tienes que dominar el trazado de curvas rápidas y controlar perfectamente el ritmo de tu coche. No seas brusco en la conducción o perderás la estabilidad del coche.





RECOMPENSA

TODO BRONCE
Pontiac Sunfire GPX Concept ´02

TODO PLATA
Honda Dualtone´01

TODO ORO
Nissan Skyline GT-R ´01

3 | LICENCIA B INTERNACIONAL

Prueba 1 FRENADO EN LOS GIROS 1

Oro: 0´14.440
Plata: 0´14.870
Bronce: 0´15.570

Debido al desnivel del trazado, tienes que retrasar la frenada un poco más de lo normal. Cuando entres en el desnivel, comienza a frenar con suavidad y a colocarte en el interior de la curva.



Prueba 2 FRENADO EN LOS GIROS 2

Oro: 0´25.200
Plata: 0´26.000
Bronce: 0´27.300

Toma la primera curva a tope y retrasa la trazada de la segunda para tocar el piano interior su máximo ángulo. No aceleres hasta que pases dicho ángulo para no salirte.



Pr. 3 CURVAS COMPLICADAS DE NIVEL AVANZADO 1

Oro: 0´27.600
Plata: 0´28.430
Bronce: 0´30.230

La dificultad es enlazar la trazada de las dos curvas. Así, cuando acabes de trazar la primera, mantén la dirección girada para tomar la siguiente regulando la velocidad. Retrasa la frenada para apurar los pianos.



Pr. 4 CURVAS COMPLICADAS DE NIVEL AVANZADO 1

Oro: 0´28.000
Plata: 0´28.840
Bronce: 0´30.600

Haz una primera pasada para conocer la sucesión de curvas y memorizar la trazada correcta. Después te será mucho más fácil.



Pr. 5 CARRERA GUÍA DE 1 VUELTA (Costa de Amalfi)

Oro: 2´46.000
Plata: 2´50.000
Bronce: 3´02.500

Para tomar las numerosas y continuas horquillas del circuito puedes emplear el freno de mano. Úsalo con suavidad en mitad del giro para conseguir que el coche sobregire.



Prueba 6 ESLALON CON CONOS 1

Oro: 0´17.700
Plata: 0´18.560
Bronce: 0´20.890

No superes los 110 Km/h. para evitar que el coche se descontrole. Pasa lo más cerca que puedas de los conos y anticipa el giro en la medida de lo posible.



Prueba 7 ESLALON CON CONOS 2

Oro: 0´17.700
Plata: 0´18.560
Bronce: 0´20.890

La prueba es idéntica a la anterior, pero el coche carece de control de estabilidad, por lo que debes suavizar los giros al máximo y acelerar con suavidad (no pises a fondo el pedal).



Prueba 8 GUÍA POR CALLES DE LA CIUDAD 1

Oro: 0´42.500
Plata: 0´43.560
Bronce: 0´46.400

Apura al máximo las curvas pisando los enormes pianos internos y externos. Sal rápido de las curvas para alcanzar la máxima velocidad en las rectas.



Paréntesis TIRAR LOS CONOS EN ESPIRAL (2)

Oro: 0´31.500
Plata: 0´33.333
Bronce: --

Igual que el paréntesis del A-Nacional, pero con la trazada al revés. Regula la velocidad con el freno y el acelerador y no te saltes conos. Has de ser suave con el acelerador: el coche no tiene control de tracción.



Prueba 9 GUÍA POR CALLES DE LA CIUDAD 1

Oro: 0´21.650
Plata: 0´22.390
Bronce: 0´24.000

A diferencia de las demás pruebas, aquí se te permitirá tener pequeños roces con los muros que limitan el trazado. Permanece atento a las dos curvas cerradas a izquierda.



Pr. 10 CARRERA GUÍA DE 1 VUELTA (Hong Kong)

Oro: 1´54.500
Plata: 1´57.420
Bronce: 2´05.180

No te suspenden por tocar los guardarraíles, pero no debes rozarlos. Presta atención a la frenada intensa tras la recta más larga y a los continuos cambios de anchura del trazado para apurar al máximo.



Prueba 11 COMPETICIÓN SOBRE TIERRA 2

Oro: 0´18.030
Plata: 0´18.410
Bronce: 0´19.800

Tras la recta, frena mientras giras la dirección para forzar el derrape que debes alargar para tomar la curva sucesiva. Regula el derrape con movimientos bruscos de dirección y con el acelerador.



Prueba 12 CONDUCCIÓN SOBRE NIEVE 1

Oro: 0´24.000
Plata: 0´24.720
Bronce: 0´26.450

Para controlar el coche sobre la nieve debes manejarlo igual que sobre tierra, pero siendo más delicado en la frenada, aceleración y giro, ya que los derrapes pueden acabar fácilmente en trompo.



Pr. 13 CURVAS ENTRELAZADAS CON ONDULACIONES

Oro: 0´29.700
Plata: 0´30.860
Bronce: 0´33.170

Usa ligeramente el freno en la 1ª y 4ª curva y haz una trazada perfecta en las demás si no quieres que los cambios de rasante te lancen a la hierba exterior.



Pr. 14 CURVAS EN SUPERFICIE CON ONDULACIONES

Oro: 0´35.900
Plata: 0´37.000
Bronce: 0´40.200



Tras pasar el túnel hay una fuerte pendiente. Frena al final para tomar la curva ciega derecha y no perder la adherencia. Regula la velocidad con el acelerador y toca suave el freno en la siguiente curva con bajada.

Prueba 15 CARRERA GUÍA DE 1 VUELTA (Citta di Aria)

Oro: 2´11.000
Plata: 2´14.930
Bronce: 2´23.550



Aunque puedas rozarte con los muros no arriesgues demasiado, ya que encontrarás varios cambios de rasante que dificultarán el control y dos horquillas en los extremos del circuito.

Prueba 16 EXAMEN DE CONDUCIR

Oro: 0´19.000
Plata: 0´19.700
Bronce: 0´21.300



La clave para superar esta prueba está en frenar lo suficiente como para tomar la primera curva con tranquilidad y trazarla de principio a fin por el interior.

RECOMPENSA

TODO BRONCE
Nike One 2002

TODO PLATA
Mazda RX8 Concept (Type II) ´04

TODO ORO
Jensen Healy Interceptor MK. III ´74

4 | LICENCIA A INTERNACIONAL

Pr. 1 SECUENCIA DE CURVAS COMPLICADAS 1

Oro: 0´32.000
Plata: 0´33.166
Bronce: 0´35.680



Aprovecha al máximo el enorme piano interior del túnel. En la cuesta abajo frena intensamente en la última curva de la chicane antes de la horquilla.

Pr. 2 SECUENCIA DE CURVAS COMPLICADAS 2

Oro: 0´52.000
Plata: 0´53.130.130
Bronce: 0´58.000



Regula la velocidad en la sucesión de curvas con pendiente ascendiente usando el acelerador y con suavidad el freno, ya que el coche tiende a frenarse. En todas las curvas dispones de grandes pianos.

Prueba 3 GUÍA DE CHICANES 1

Oro: 0´17.350
Plata: 0´17.700
Bronce: 0´19.800



Para superar lo más rápido posible esta chicane triple, frena intensamente para tomar la primera curva, regula la velocidad con el acelerador en la segunda y acelera a fondo en la tercera.

Pr. 4 GUÍA DE CHICANES 2

Oro: 0´34.270
Plata: 0´35.298
Bronce: 0´37.000



Tras tomar las dos primeras curvas a tope, frena intensamente en la tercera. Para afrontar las chicane, final pasa dos ruedas de tu coche por la arena del interior de las curvas.

Pr. 5 CARRERA GUÍA DE 1 VUELTA (El Capitán)

Oro: 2´28.000
Plata: 2´32.440
Bronce: 2´42.980



Pon en práctica lo aprendido hasta ahora prestando especial atención a los continuos cambios de desnivel que dificultarán el control del coche y su adherencia.

Pr. 6 SECUENCIA DE CURVAS COMPLICADAS 3

Oro: 0´30.700
Plata: 0´31.724
Bronce: 0´33.600



Es fundamental que pases por encima de los pianos internos de las primeras curvas para atajar lo máximo posible, aunque extrema las precauciones, porque puedes perder el control del coche.

Pr. 7 SECUENCIA DE CURVAS COMPLICADAS 4

Oro: 0´34.000
Plata: 0´35.020
Bronce: 0´37.000



La primera curva es clave. Pisa la zona rayada y comienza a acelerar unos metros antes de que se termine la zona amarilla. Memoriza la siguiente sucesión de curvas ciegas para buscar la trazada correcta.

Prueba 8 GUÍA DE CALLES DE LA CIUDAD 3

Oro: 1´06.000
Plata: 1´08.000
Bronce: 1´13.300



Apura a la perfección la frenada para tomar la horquilla y pisa los pianos internos sin que el coche choque con los guardarraíles. A partir de la tercera curva la calzada se ensancha y te permite mayor velocidad.

Paréntesis CONOS: GINCANA

Oro: 0´41.000
Plata: 0´42.230
Bronce:-



Acaba el circuito sin tirar conos aplicando todo lo que has aprendido en las pruebas anteriores. Regula la velocidad con el acelerador y ten en cuenta la sucesión de curvas para su trazada.

Prueba 9 GUÍA DE CALLES DE LA CIUDAD 4

Oro: 0´42.550
Plata: 0´43.827
Bronce: 0´45.760



Para superar las dos chicane, debes frenar antes de entrar en ellas y regular la velocidad con el acelerador en su trazado.

Pr. 10 CARRERA GUÍA DE 1 VUELTA (Fuji Speedway´05)

Oro: 2´13.000
Plata: 2´16.300
Bronce: 2´25.00



Sigue la trazada del coche-guía y presta especial cuidado en el último tercio del circuito donde hay muchas curvas consecutivas.

Prueba 11 COMPETICIÓN SOBRE TIERRA 2

Oro: 0´29.800
Plata: 0´30.694
Bronce: 0´33.000



Frena intensamente en la primera curva y evita derrapar para poder deslizarte en la siguiente. No alargues demasiado el derrape al salir de la última curva.

Prueba 12 CONDUCCIÓN SOBRE NIEVE 2

Oro: 0´59.000
Plata: 1´00.770
Bronce: 1´04.800



Para tomar las curvas con nieve, tienes que exagerar los derrapes y manejar con suavidad tanto acelerador como la dirección.

Pr. 13 SECUENCIA DE CURVAS COMPLICADAS 5

Oro: 0
Plata: 0
Bronce: 0



Frena intensamente al subir la pendiente para no salirte en la primera curva. Retrasa la trazada de la curva más cerrada para que no te sorprenda el aumento de su ángulo al final de su recorrido.

Pr. 14 SECUENCIA DE CURVAS COMPLICADAS 6

Oro: 0´14.200
Plata: 0´14.472
Bronce: 0´15.340



Traza la primera curva soltando el acelerador y sin pisar el freno. Para superar la chicane, frena al entrar en la primera y comienza a acelerar al salir de la segunda.

Pr. 15 CARRERA GUÍA DE 1 VUELTA (Nurburgring)

Oro: 9´00.000
Plata: 9´23.000
Bronce: 10´00.000



Es un circuito larguísimo e imposible de memorizar, así que ten paciencia y orienta la trazada según lo haga el coche-guía. Evita salirte lo más mínimo si no quieres perder el control del coche.

Prueba 16 EXAMEN DE CONDUCIR

Oro: 1´43.400
Plata: 1´47.000
Bronce: 1´52.300

El punto clave está en la apurada de frenada que hay al final de la recta. Comienza a frenar en la pequeña curva que hay antes. Durante la recta no te pegues a los márgenes de la carretera.





RECOMPENSA

TODO BRONCE
Nismo 270 R ´94

TODO PLATA
Nissan GT-R Concept (Tokioshow) **´01**

TODO ORO
Dome Zero ´78

5 | LICENCIA ESPECIAL

Pr. 1 CONTRARRELOJ DE 1 VUELTA (Twin Ring Motegi)

Oro:2´17.000
Plata: 2´21.110
Bronce: 2´26.700

Como este circuito posee muchas rectas largas, debes procurar salir de las curvas lo más rápido posible.



Pr. 2 CONTRARRELOJ DE 1 VUELTA (Citta di Aria)

Oro: 2´17.000
Plata: 2´21.000
Bronce: 2´26.440

Debido a que el ritmo de carrera en este circuito es muy alto, debes prestar mucha atención a las dos horquillas que hay en sus extremos.



Prueba 3 CONTRARRELOJ DE 1 VUELTA (SS Route 5)

Oro: 1´24.500
Plata: 1´27.000
Bronce: 1´33.400

Afina la trazada de las curvas, ya que te evitarás frenar en mucha de ellas. Asegúrate de salir rápidamente de la última curva para aprovechar la enorme recta de meta.



Pr. 4 CONTRARRELOJ DE 1 VUELTA (Costa de Amalfi)

Oro: 2´15.000
Plata: 2´20.000
Bronce: 2´27.500

No abuses del derrape porque puedes sufrir fácilmente un trompo. Con mucha cautela puedes usar el freno de mano para sobregirar.



Prueba 5 CONTRARRELOJ DE 1 VUELTA (Seattle)

Oro: 1´33.750
Plata: 1´37.500
Bronce: 1´43.200

Extrema las precauciones para no perder el control en la recta con fuerte pendiente ascendente ni en el resalto que hay antes de la doble chicane. Apura al máximo los enormes pianos de este circuito.



Prueba 6 CONTRARRELOJ DE 1 VUELTA (Ice Arena)

Oro: 0´55.000
Plata: 0´56.400
Bronce: 1´00.000

Afina tu conducción sobre la nieve para no perder el control en los derrapes que debes hacer para tomar las horquillas.



Pr. 7 CONTRARRELOJ DE 1 VUELTA (Trial Mountain)

Oro: 1´31.500
Plata: 1´33.300
Bronce: 1´40.000

Aunque manejas un coche muy potente, su control es maravilloso. Ten mucho cuidado con la multitud de curvas ciegas del trazado.



Pr. 8 CONTRARRELOJ DE 1 VUELTA (Tokio R246)

Oro: 1´33.000
Plata: 1´36.330
Bronce: 1´42.000

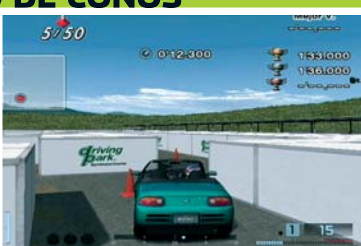
Este circuito te obligará a controlar la velocidad en largas curvas. Ten mucho cuidado con los pianos, pues son muy altos y hacen que el coche rebote hacia el exterior de la curva.



Paréntesis LABERINTO DE CONOS

Oro: 1´33.000
Plata: 1´36.000
Bronce: --

Para perder el menor tiempo posible, practica una vez para memorizar el laberinto y evitar pasar varias veces por la misma zona.



Pr. 9 CONTRARRELOJ DE 1 VUELTA (Costa de Amalfi)

Oro: 1´47.800
Plata: 1´51.300
Bronce: 2´00.000

Los continuos cambios de rasante de este circuito unido a la potencia del Dodge Viper te obligarán a extremar las precauciones en la trazada de muchas curvas.



Pr. 10 CONTRARRELOJ DE 1 VUELTA (Grand Canyon)

Oro: 2´47.000
Plata: 2´53.000
Bronce: 3´02.000

Prepárate para afrontar el circuito de rally más técnico. Aunque predominen las curvas donde tengas que usar enormes derrapes, encontrarás sucesión de curvas donde debes evitarlo.



Pr. 11 CONTRARRELOJ DE 1 VUELTA (Opera Paris)

Oro: 1´37.200
Plata: 1.39.000
Bronce: 1´45.000

Como todos los circuitos de ciudades, debes apurar la trazada pisando los pianos e intenta salir rápido de las curvas para aprovechar las enormes rectas.



Pr. 12 CONTRARRELOJ DE 1 VUELTA (Circuito Suzuka)

Oro: 1´55.919
Plata: 1´59.437
Bronce: 2´05.730

Prepárate para afrontar uno de los circuitos más técnicos. Presta mucha atención a la chicane ciega del final del trazado.



Pr. 13 CONTRARRELOJ DE 1 VUELTA (Infineon Raceway)

Oro: 1´16.120
Plata: 1´17.300
Bronce: 1´22.700

La dificultad principal de este circuito radica en no salirte del trazado en las primeras curvas ascendentes. Debido al cambio de rasante, no verás su ángulo y el coche tenderá a irse al exterior.



Prueba 14 CONTRARRELOJ DE 1 VUELTA (Chamonix)

Oro: 2´26.500
Plata: 2´30.895
Bronce: 2´40.043

Para conseguir una marca buena, no pises la zona con nieve cuando y haz una conducción normal cuando haya asfalto.



Pr. 15 CONTRARRELOJ DE 1 VUELTA (Circuit de la Sarthe)

Oro: 3´20.000
Plata: 3´25.400
Bronce: 3´36.600

La clave de este circuito está en apurar la frenada en las dos chicane y en la curva que hay al final de la enorme recta. No gires bruscamente el coche a velocidades extremas o perderás el control.



Pr. 16 CONTRARRELOJ DE 1 VUELTA (Nürburgring)

Oro: 7´07.700
Plata: 7´30.000
Bronce: 7´58.300

Evita por todos los medios que las ruedas del coche rocen el césped o perderás el control. Ten paciencia para recorrer todo el circuito y revisa de vez en cuando el mapa para ver la sucesión de curvas.



RECOMPENSA

TODO BRONCE
Mercury Colgar XR-7 ´67

TODO PLATA
Pontiac Solstice Coupe Concept ´02

TODO ORO
Ford Model T Tourer ´15



LA MECÁNICA

Todos los coches, desde el más potente al más antiguo, tienen una bestia dentro esperando a que alguien la despierte. Ese alguien eres tú, así que ve poniéndote el mono de faena y prepárate para "hurgar" en las tripas de tus coches favoritos...

1 | EN PANTALLA

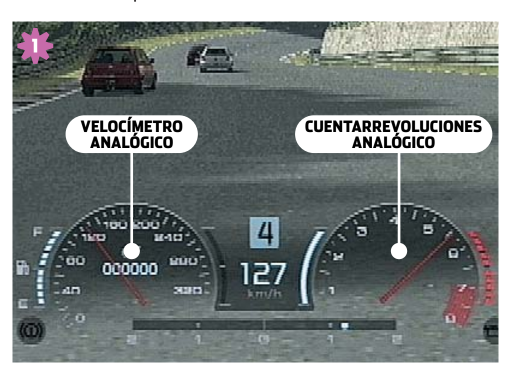
La cantidad de información que se muestra en pantalla es bastante mayor a lo habitual en este tipo de juegos. Por ello es fundamental que sepas interpretar a la perfección lo que te "dice" tu "montura".

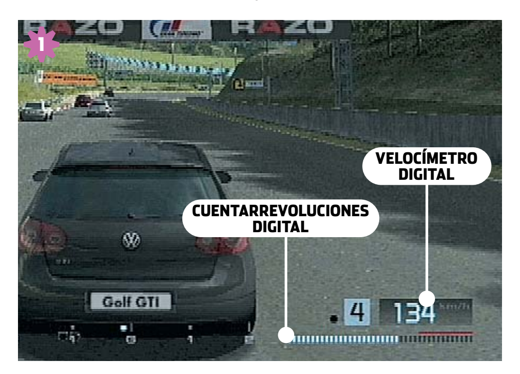
1 VELOCÍMETRO Y CUENTARREVOLUCIONES.

El primero de indicará tu velocidad actual y el segundo sólo cobra importancia si estás conduciendo con marchas manuales. Si es tu caso, cambia a una marcha superior en cuanto la aguja pise la zona roja y reduce si por el contrario el régimen del motor es demasiado bajo.

2 NÚMERO DE MARCHAS E INDICADOR DE ALARMA

Indica que marcha estás usando, ni más ni menos. El "chivato" de alarma, un número rojo, te mostrará cual







SABÍAS QUÉ...

...LA ELECCIÓN DE NEUMÁTICOS antes de cada carrera es una de las decisiones más importantes.

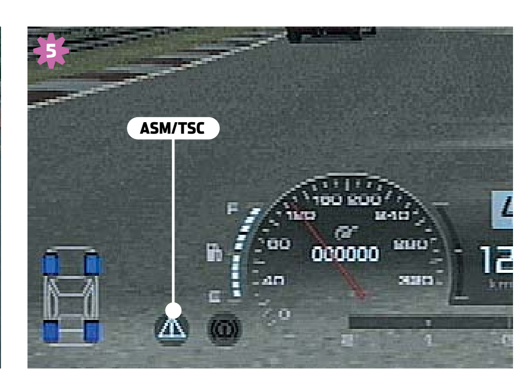
...REDUCIENDO EL PESO del coche conseguirás que éste corra más.

...REDUCIENDO LA RELACIÓN DE MARCHAS conseguirás que el coche acelere más, aunque perderás velocidad punta.

...SI NO MEJORAS LOS COMPONENTES DE TRASMISIÓN no explotarás al máximo la potencia de tu coche.







es la más adecuada para entrar en la siguiente curva. Cuando parpadea debes frenar. Úsala como referencia para evitar salidas de pista o ritmos demasiado lentos.

3 DESGASTE DE NEUMÁTICOS

El esquema te muestra el nivel de degradación de las gomas (de azul a rojo) y por tanto el momento adecuado para pasar por boxes. No lo pierdas de vista, pues del estado de tus neumáticos depende tu éxito.

4 CAMBIO DE ACEITE

Este chivato se encenderá cuando el grado de viscosidad y calidad del aceite ya no sea el adecuado. Hazle un cambio de aceite a tu coche, que es bastante económico, y el rendimiento del motor aumentará.

5 ASM Y TSC

Cuando alguno de estos dos sistemas entre en funcionamiento (control de tracción y/o estabilidad) se encenderá este chivato. Algo que ocurre cuando las ruedas patinan sobre el asfalto (tracción) o tu coche pierde la trayectoria (estabilidad). Te ayudará a saber si estás acelerando en exceso.

6 FRENO DE MANO

Si usas el freno de mano para cruzar el coche o para detenerte, este piloto te avisará de ello, tal y como ocurriría en un coche de verdad. La verdad es que no tiene mayor trascendencia y apenas le prestarás atención en carrera.



PRESIÓN DE SOPLADO DEL TURBO



7 FUERZA DE FRENADO Y ACELERADOR

Estas dos barras informan de la fuerza con la que se está "pisando" el pedal del freno y el del acelerador. Con ello podrás dosificar la presión con mayor precisión.

8 PRESIÓN DE SOPLADO DEL TURBO

Indica la fuerza con la que la turbina del turbo inyecta aire para la mezcla y posterior combustión. No es que te sirva de mucho en mitad de la carrera pero, al menos, es curioso.

9 CENTRO GRAVEDAD

Mediante esta barra situada en la parte inferior de la pantalla y el marcador que hay en ella podrás saber el grado de balanceo hacia ambos lados que sufre el centro de gravedad del coche y por tanto la estabilidad y la inercia a la que te enfrentas en las curvas.

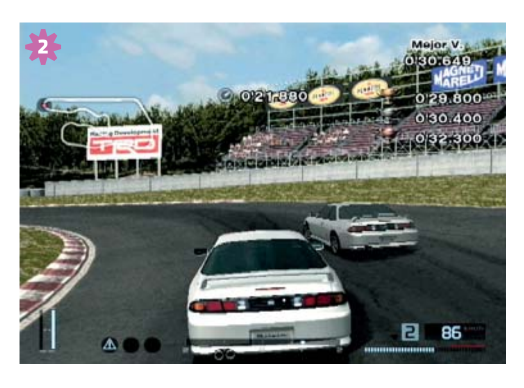


Los coches antiguos tienen el centro de gravedad muy alto por lo que resultan difíciles de controlar en una sucesión de curvas.

2 | NOMENCLATURA

Entre los datos que se te ofrecen de cada coche, hay algunos que resultan fundamentales. Por ello, te indicamos unas pequeñas nociones de lo que significan algunos de esos parámetros.







1 TIPO DE TRACCIÓN (FF, FR, 4WD)

Estas siglas indican cuáles son las ruedas motrices del coche y la posición del motor dentro del coche. Encontrarás las siguientes nomenclaturas:

FF: tracción delantera y motor delantero.
FR: tracción trasera y motor delantero.
MR: tracción trasera y motor central.
RR: tracción trasera y motor trasero.
4WD o 4x4: a las cuatro ruedas con independencia de la posición del motor.

2 TRANSMISIÓN

Puede ser manual o automático e indica el método de funcionamiento de la transmisión y por tanto del engranaje de las distintas marchas. De ti depende elegir entre la efectividad del primero y la comodidad del segundo...

3 POTENCIA

La potencia es la mágica cifra de la que depende principalmente el grado de aceleración y velocidad máxima que puede llegar a alcanzar tu coche. Para hacer un cálculo aproximado, podemos utilizar la siguiente

fórmula: 000 C.V./ 000 r.p.m.. La primera cifra indica los caballos de vapor de potencia máxima y la segunda el régimen al que el motor los alcanza.

4 PAR MOTOR O TORSIÓN

Medida de la fuerza de giro que proporciona un motor. La curva de par (la verás en la pantalla de configuración) nos indica, entre otras cosas, la elasticidad de un motor, y la forma que tiene de entregar la potencia disponible. Cuanto más bajo sea el régimen al que se alcanza el par máximo, más elástico será el motor y la fuerza de empuje del coche se mantendrá durante más tiempo (dentro del intervalo mínimo y máximo del régimen de giro) sin necesidad de cambiar de marcha.

5 RELACIÓN PESO/ POTENCIA

Es la cantidad de kilos "teórica" que cada unidad de potencia debe "mover". A una menor relación, mayor aceleración y velocidad máxima alcanzará tu coche.



Puedes hacer que esta relación descienda considerablemente en el taller, utilizando los kits de reducción de peso (es decir, eliminando las piezas inservibles o sustituyéndolas por otras fabricadas con materiales más ligeros) o incrementando la potencia del motor.

6 MOTOR ATMOSFÉRICO O ASPIRADO

Se trata del tipo de motor más común e indica la ausencia de cualquier tipo de sistema de sobrealimentación. También limita el tipo de cambios que se le pueden aplicar al motor, por lo que es posible que no se le pueda adaptar ningún tipo de turbocompresor y el aumento de potencia deba venir por otras vías, como el aumento de cilindrada y otras puestas a punto que encontrarás en el taller..

7 TURBO

En contraposición a los motores atmosféricos, el motor viene sobrealimentado por un turbocompresor y



ayudado, posiblemente, por un intercooler (piezas disponibles en los talleres). La mezcla de la combustión es mucho más rica en oxígeno que la usada por un motor atmosférico gracias a la presión que el turbo inyecta el aire. La ganancia de potencia usando este tipo de sobrealimentación es más que notable, y resulta bastante común encontrar coches que duplican su potencia con las mejoras más básicas de esta categoría.

LOS COMPONENTES | 3

De cara a mejorar el rendimiento de tus vehículos tendrás que pasar por el taller, eso sí, con el bolsillo repleto de créditos. Allí te esperan numerosas piezas, cada una especializada en un área del coche...



1 ESCAPE

Algo tan aparentemente "tunero" como el sistema de escape puede proporcionar unos resultados mas que interesantes si se le presta atención

- 1.1 **Escape y filtro de aire deportivos** (1.550 Cr.)*.
- 1.2 **Semideportivos** (2.850 Cr.)*.
- 1.3 **Competición** (4.600 Cr.)*.

Una de las mejoras más sencillas, ya que no requieren ningún tipo de configuración y que te reportará un amento de potencia nada despreciable. Uno de los primeros componentes que debes cambiar.

Nota: de ahora en adelante, donde aparezca un símbolo "*", indicamos precios aproximados, que pueden variar considerablemente en función del modelo que vayamos a modificar.



2 FRENOS

Además de potencia bruta, necesitas de un equipo de frenos que hagan decelerar a tu coche con ciertas garantías o lo pasarás realmente mal, sobretodo en circuitos muy virados.

- 2.1 **Kit de frenos de competición** (4.600 Cr.)*.
- 2.2 **Equilibrado de frenos** (10.300 Cr.)*.







Lo más interesante de estos kit, además de una mayor capacidad de frenado, es la posibilidad de regular la intensidad con la que las pastillas "muerden" los discos en los dos ejes. De esta forma, conseguirás que tu coche subvire o sobrevire más a acusadamente.

3 MOTOR

El "corazón" del coche es, sin duda, uno de los puntos donde más mejoras se pueden realizar. Y buena parte de los componentes que aquí se ofrecen están destinados a incrementar la potencia de tu coche a lo grande, bien añadiendo más capacidad para generar una combustión mayor, u optimizando el funcionamiento de válvulas o demás piezas.

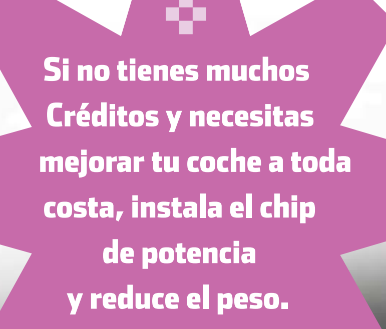
- 3.1 **Etapa 1 de AN** (sólo algunos motores turbo atmosféricos) (4.700 Cr.)*.
- 3.2 **Etapa 2 de AN** (12.000 Cr.)*.
- 3.3 **Etapa 3 de AN** (70.000 Cr.)*.
- 3.4 **Rebajar y pulir** (5.250 Cr.)*.
- 3.5 **Equilibrado del motor** (11.000 Cr.*).
- 3.6 **Cilindrada** (8.500 Cr.)*.
- 3.7 **Chip de potencia** (1.250 Cr.)*.
- 3.8 **NOS** (óxido nitroso) (5.000 Cr.)*.

Para los motores aspirados, cuenta con las primeras etapas de la puesta a punto como componente más interesante, aunque sin duda alguna resultan mucho más caros que las opciones disponibles para los motores turboalimentados. Si tu coche lo permite, la mejora más brutal la obtendrás con el aumento de cilindrada. Aún así, nada más llegar al taller, el componente que debes instalar forzosamente en primer lugar es el chip de potencia, pues posee la mejor relación prestaciones/precio.

4 TREN POTENCIA

Las prestaciones de tu coche no dependen únicamente de la potencia, y deberás prestarle atención a otros componentes si quieres aprovechar óptimamente cada uno de los caballos del motor.

- 4.1 **Marchas cortas** (5.600 Cr.)*.
- 4.2 **Marchas muy cortas** (5.600 Cr.)*.
- 4.3 **Transmisión totalmente personalizable** (10.200 Cr.)*.
- 4.4 **Embrague largo** (1.600 Cr.)*.
- 4.5 **Doble embrague** (2.600 Cr.)*.
- 4.6 **Triple embrague** (4.600 Cr.)*.
- 4.7 **Volante de inercia deportivo** (430 Cr.)*.
- 4.8 **Volante de inercia semideportivo** (550 Cr.)*.
- 4.9 **Volante de inercia de competición** (1.000 Cr.)*.
- 4.10 **LSD a 1** (4.250 Cr.)*.
- 4.11 **LSD a 1,5** (4.250 Cr.)*.
- 4.12 **LSD a 2** (4.250 Cr.)*.
- 4.13 **LSD híbrido** (6.300 Cr.)*.
- 4.14 **AYC LSD** (8.000 Cr.)*.
- 4.15 **Eje de transmisión de carbono** (solo coches motor delantero, tracción trasera o normales 4x4) (2.750 Cr.)*.



Las componentes como la transmisión personalizable y los discos de embrague múltiples te permitirán ajustar la entrega de potencia de forma más o menos intensa y realizar las transiciones entre marchas más cortas en tiempo, respectivamente. Por otra parte, con el cambio del volante de inercia por uno más ligero se consigue una mayor aceleración y cambios más rápidos, aunque perderás brío en las cuestas arriba. Otras interesantes "ayudas" son el LSD y el AYC LSD. Ambos sistemas evitarán que se "pierda" fuerza motriz y par al quedar alguna de las ruedas descolgadas en el aire, un detalle a tener en cuenta en los rallies.

Menos interesante resulta (y por tanto una de las últimas adquisiciones), el eje de transmisión de carbono pues sólo conseguirá que tu coche pierda algunos kilos si es 4x4, o TT y MD.

5 TURBO

Los motores sobrealimentados (y unos pocos atmosféricos) son los que pueden beneficiarse de un mayor aumento de potencia por menos dinero, con el simple cambio de la turbina por una de mayor capacidad de







soplado o incorporando otra pieza, un intercooler. Si tienes un coche adecuado, estas deben ser tus primeras modificaciones.

- 5.1 **Juego de turbinas etapa 1** (4.600 Cr.) *.
- 5.2 **Juego de turbinas etapa 2** (13.000 Cr.)*.
- 5.3 **Juego de turbinas etapa 3** (41.500 Cr.)*.
- 5.4 **Juego de turbinas etapa 4** (90.000 Cr.)*.
- 5.5 **Intercooler deportivo** (1.600 Cr.)*.
- 5.6 **Intercooler de competición grande** (2.700 Cr.)*.
- 5.7 **Sobrealimentado** (12.500 Cr.)*.

Con cualquier turbina obtendrás unos aumentos de potencia descomunales. Tampoco pierdas de vista la instalación de un intercooler, son baratos y rentables.

6 SUSPENSIÓN

La suspensión es fundamental para mantenerte pegado al asfalto. Por ello, préstale atención.

- 6.1 **Kit de suspensión deportiva** (3100 Cr.)*.
- 6.2 **Kit de suspensión semideportiva** (7.200 Cr.)*.
- 6.3 **Suspensión totalmente personalizable** (16.000 Cr.)*.

Si puedes, ve a por el kit personalizable: podrás adaptar la dureza de la suspensión en cada uno de los circuitos, teniendo en cuenta su trazado y la superficie.

7 NEUMÁTICOS

Como pronto descubrirás, en una buena elección de las gomas recalará gran parte de tus posibilidades de éxito.

- 7.1 **Estándar/económicos** (-- Cr.)
- 7.2 **Estándar/confort** (-- Cr.)
- 7.3 **Estándar/carreras** (-- Cr.)
- 7.4 **Deportivos** (4.600 Cr.)*.
- 7.5 **Deportivos/medios** (5.500 Cr.)*.
- 7.6 **Deportivos/blandos** (6.200 Cr.)*.
- 7.7 **Carreras/extremadamente duros** (8.100 Cr.)*.
- 7.8 **Carreras/duros** (10.250 Cr.)*.
- 7.9 **Carreras/medios** (22.250 Cr.)*.
- 7.10 **Carreras/blandos** (34.750 Cr.)*.
- 7.11 **Carrera/clasificación** (47.250 Cr.)*.
- 7.12 **Neumáticos de tierra** (22.250 Cr.)*.
- 7.13 **Neumáticos nieve** (22.250 Cr.)*.

Siempre que las normas de la carrera lo permitan, debes optar por los neumáticos de carreras, pues su adherencia es mucho mayor, aunque a costa de una vida más corta. Aún así, resultan claramente más beneficiosas para tus aspiraciones en el mayor número de los casos, especialmente los Carreras/medios.

8 OTROS

El aumento de las prestaciones puede obtenerse por una vía alternativa, aunque a un precio algo elevado. Si no puedes aumentar la potencia, rebaja la carga de los caballos que ya tienes en la "cuadra".

- 8.1 **Sistema VCD** (solo para coches 4x4) (10.000 Cr.)*.
- 8.2 **Reducción peso etapa** 1 (1.100 Cr.)*.
- 8.3 **Reducción peso etapa 2** (5.300 Cr.)*.
- 8.4 **Reducción peso etapa 3** (21.000 Cr.)*.
- 8.5 **Aumento de la rigidez** (30.000 Cr.)*.
- 8.6 **Plan para reforzar la rigidez** (50.000 Cr.)*.

La reducción de peso es una parte fundamental en la preparación de un coche pues se consigue una mayor aceleración, agilidad y velocidad punta sin tocar el motor. Pero por su precio algo elevado (las dos ultimas etapas), resultan recomendables cuando el coche ya está suficientemente potenciado. Por otra parte, y si tu coche es 4x4, no tardes en incorporar el Sistema VCD, pues evitará la "fuga" de potencia en cuanto alguna de las ruedas pierdan de vista el asfalto.



4 | ANTES DE LA CARRERA

Entre los datos que se te ofrecen de cada coche, hay algunos que resultan fundamentales. Por ello, te damos unas pequeñas nociones de lo que significan algunos de esos parámetros.







1 TIPO DE NEUMÁTICOS

La principal diferencia entre los distintos neumáticos está en la **dureza y su resistencia al desgaste**. Lo malo es que a mayor dureza, menor adherencia, por lo que tendrás que calibrar este problema teniendo en cuenta la duración de la carrera. De entre todos los disponibles, los más duros son los estándar, los de carreras tienen la misma consistencia que la mantequilla y los deportivos representan el termino medio. Dentro de cada categoría, además, podrás elegir entre tres grados de dureza. La mejor elección casi siempre son los de carreras/medios, aunque las visitas a los boxes en carreras largas serán frecuentes. Además, debes tener en cuenta cuáles son las **ruedas motrices** del coche, ya que estas sufrirán un mayor desgaste. Por ello, elige un compuesto más duro en ellas, a no ser que tu coche sea 4x4, caso en el que podrás elegir el mismo tipo de goma para las cuatro ruedas.

2 OXIDO NITROSO

El óxido nitroso hace la mezcla de combustión más rica en oxigeno, por lo que la explosión gana en potencia. El aumentar la densidad del flujo de NOS suministrado hará que tu coche gane en prestaciones, pero también se te agotará antes dicho compuesto.

3 EQUILIBRADO DE FRENOS

Podrás regular la intensidad de frenada en ambos ejes de forma independiente. Una mayor presión en los discos del eje delantero hará que el coche subvire, mientras que sobrevirará si el la intensidad es mayor en el tren posterior. Esto ayudará a que el coche sea más ágil en las curvas (recomendable para los 4x4) o compensar la tendencia natural al subviraje (Tracción delantera) o sobreviraje (tracción trasera) del coche.

4 SUSPENSIÓN

La suspensión está compuesta por multitud de elementos, y todos ellos son configurables.

* 4.1 **Índice de muelles** (dureza de los muelles): endurecer los muelles puede darte una mayor estabilidad en circuitos muy virados. Procura no quedarte corto si llevas el coche muy bajo, o el efecto conseguido será devastador,, debido a un exceso de rebote a la mínima variación de la trayectoria.
* 4.2 **Altura del coche:** además de la lógica mejora aerodinámica obtenida al reducir la altura, conseguiremos que el centro de gravedad descienda y las oscilaciones en las curvas disminuyan. Si te excedes, perderás adherencia en firmes en mal estado, que se contrarresta ablandando la suspensión.
* 4.3 **Amortiguador:** escoge el nivel de dureza general de la suspensión. Si el piso es irregular, ablándala para que se "trague" mejor los baches. Si por el contrario el asfalto es como el parqué de tu casa, endurécela ligeramente.
* 4.4 **Amortiguador contracción (impacto):** momento en el que el amortiguador cede y se contrae ante las irregularidades en el firme. Procura mantener la capacidad de contracción algo más alto (una dureza menor) que el de expansión, pero sin pasarte o el coche puede rebotar más de la cuenta.
* 4.5 **Amortiguador expansión (rebote):** después de pasar sobre un piano o cualquier irregularidad, el amortiguador tiende a volver a su posición natural. Si el nivel de dureza es muy bajo, el coche tenderá a rebotar, por lo que deberías mantenerlo por encima del nivel de dureza de la contracción.
* 4.6 **Camber o ángulo de caída.** Con un ángulo de caída alto conseguirás una mayor adherencia en curvas, por lo que se hace recomendable en los circuitos urbanos. Si, por el contrario, lo disminuyes, los frenos cobrarán mayor "brío" y la frenada será más efectiva. Un nivel más que adecuado casi siempre sería entre 3 y 4 grados
* 4.7 **Ángulo de eje o de paso:** podrás ajustar el ángulo en cada uno de los ejes.

















Delanteros: si aumentas esta variable, conseguirás una mayor adherencia en curvas, pero la capacidad de giro quedará ligeramente mermada.
Traseros: un ángulo mayor proporcionará una mayor estabilidad en rectas y mayor agilidad en los cambios de apoyos en curvas, pero tendrás al sobreviraje. Cuidado con los ajustes en este eje, las consecuencias son mucho más pronunciadas.
✱ 4.8 **Estabilizador:** un mayor nivel de dureza conseguirá reducir el balanceo de la carrocería, por lo que se hace muy útil en carreteras con muchas curvas. Si el firme está en mal estado, reduce el nivel.

5 AJUSTES EN LA TRANSMISIÓN

Saber ajustar esta relación será clave en muchas carreras. Si la cierras, conseguirás unas marchas más cortas y, por tanto, una aceleración mayor, aunque a costa de velocidad punta (ideal para circuitos con muchas curvas). Si, la abres, conseguirás una velocidad punta mayor, pero tardarás más tiempo en alcanzarla (ideal para circuitos con largas rectas).

6 AYUDA A LA CONDUCCIÓN

Disponemos de varias ayudas electrónicas que nos echarán una mano si nos pasamos con el acelerador...
✱ 6.1 **Sistema ASM (sobreviraje):** un valor alto evita que el coche derrape y sobrevire, aunque será más difícil girar. Ideal para coches con tracción trasera.
✱ 6.2 **Sistema ASM (subviraje):** evita en este caso que el coche se salga de la pista por el exterior si lo dejamos en un valor alto. Muy útil si llevamos un tracción delantera o 4x4.
✱ 6.3 **Mando de TCS:** evita que las ruedas patinen por un exceso de fuerza de aceleración. Déjalo al máximo: evitarás pérdidas de fuerza motriz y sobreviraje.

7 ADHERENCIA:

Ajustando el nivel de adherencia de los **alerones**, además de mejorar el agarre y estabilidad, modificaremos el comportamiento del coche en las curvas. Con mayor carga de adherencia delante conseguiremos que el coche sobrevire un poco y que subvire si la carga es mayor atrás.

8 LSD

Impide que se "desperdicie" fuerza motriz cuando una de las ruedas queda en el aire.
8.1 **Par de torsión inicial:** al aumentar el nivel aumenta la acción del LSD, pero perderás sensibilidad en la dirección. Ocurre lo contrario si disminuyes el nivel (para coches 4x4 y tracción delantera).
8.2 **Aceleración LSD:** aumenta el nivel si sueles salir de las curvas con el acelerador pegado a la moqueta, así evitarás perdida de motricidad.
8.3 **Deceleración LSD:** un alto nivel incrementa la estabilidad a la hora de encarar la curva, pero a costa de la dirección. No lo aumentes si tu coche subvira por naturaleza y sí si es un tracción trasera (los que sobreviran).

9 MANDO AYC

Controla la distribución del par entre las ruedas motrices, sobretodo cuando una queda en el aire. Es especialmente importante ajustarlo al máximo en los **circuitos de rallies o con piso en mal estado**.

10 MANDO DE DIFERENCIAL CENTRAL VARIABLE

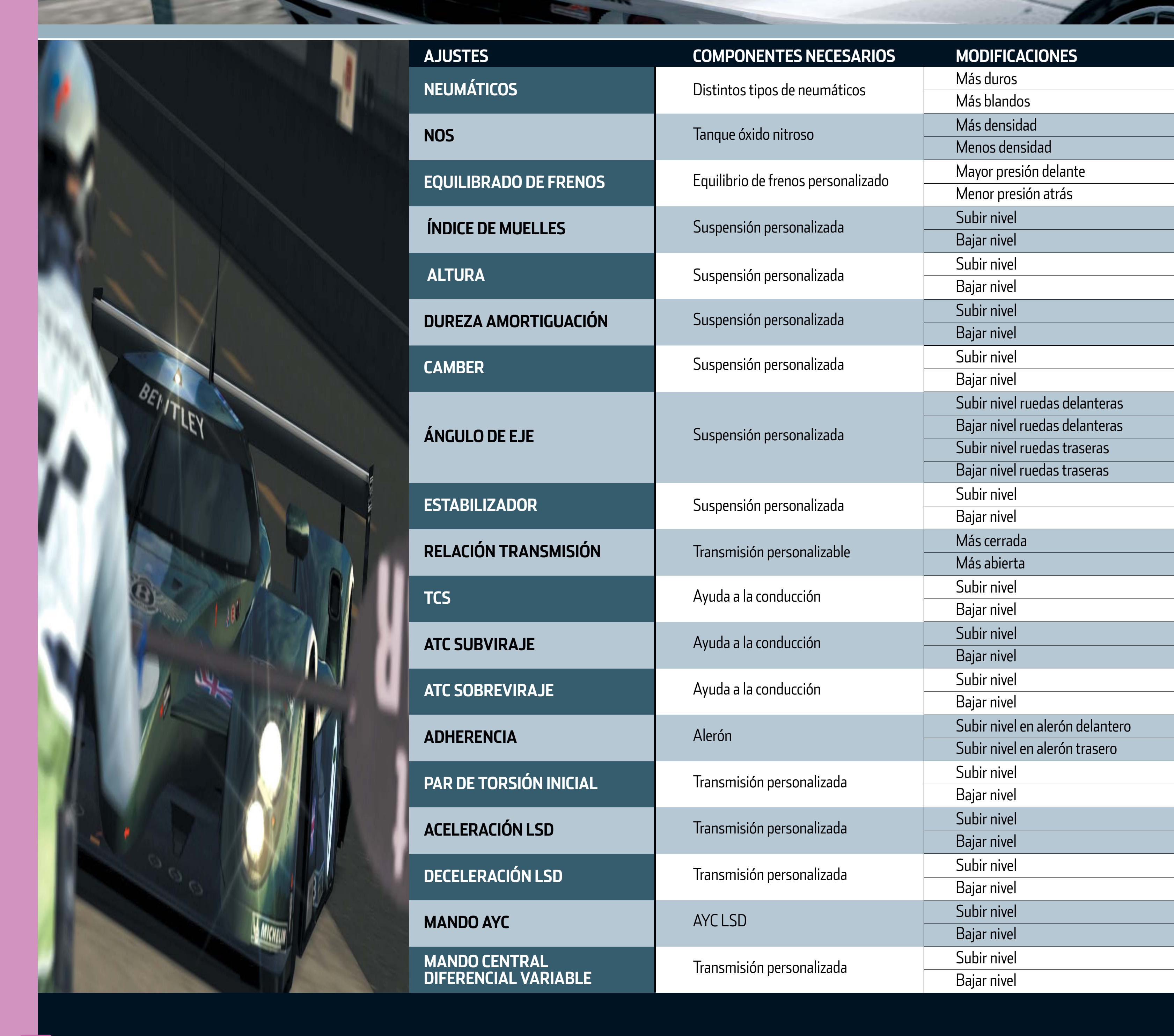
Distribuye la fuerza motriz entre los ejes en un coche 4x4. Si buscas un comportamiento neutro, déjalo a la mitad. Pero si buscas que tu coche se porte como un tracción delantera, **sitúalo en un nivel más alto**. Haz lo contrario si prefieres que el tren trasero adopte el papel "protagonista".

11 EQUILIBRADO DE PESO

Podrás incrementar el peso del coche y distribuirlo eficazmente.
✱ 11.1 **Peso de lastre**: si añades peso perderás velocidad, frenado y aceleración. Sólo tiene sentido si buscas mejorar el equilibrio de pesos.
✱ 11.2 **Equilibrado delantero/trasero:** una vez añadido peso extra, podrás distribuirlo en la zona contraría a donde esté el motor. Así compensarás el equilibrado y el comportamiento del coche será más neutro.

AJUSTES MECÁNICOS

Un piloto experto debe conocer a fondo su coche y qué piezas debe "toquetear" para mejorar su rendimiento. A continuación indicamos en qué consiste cada uno de los ajustes disponibles y cómo afectarán al rendimiento final.



AJUSTES	COMPONENTES NECESARIOS	MODIFICACIONES
NEUMÁTICOS	Distintos tipos de neumáticos	Más duros Más blandos
NOS	Tanque óxido nitroso	Más densidad Menos densidad
EQUILIBRADO DE FRENOS	Equilibrio de frenos personalizado	Mayor presión delante Menor presión atrás
ÍNDICE DE MUELLES	Suspensión personalizada	Subir nivel Bajar nivel
ALTURA	Suspensión personalizada	Subir nivel Bajar nivel
DUREZA AMORTIGUACIÓN	Suspensión personalizada	Subir nivel Bajar nivel
CAMBER	Suspensión personalizada	Subir nivel Bajar nivel
ÁNGULO DE EJE	Suspensión personalizada	Subir nivel ruedas delanteras Bajar nivel ruedas delanteras Subir nivel ruedas traseras Bajar nivel ruedas traseras
ESTABILIZADOR	Suspensión personalizada	Subir nivel Bajar nivel
RELACIÓN TRANSMISIÓN	Transmisión personalizable	Más cerrada Más abierta
TCS	Ayuda a la conducción	Subir nivel Bajar nivel
ATC SUBVIRAJE	Ayuda a la conducción	Subir nivel Bajar nivel
ATC SOBREVIRAJE	Ayuda a la conducción	Subir nivel Bajar nivel
ADHERENCIA	Alerón	Subir nivel en alerón delantero Subir nivel en alerón trasero
PAR DE TORSIÓN INICIAL	Transmisión personalizada	Subir nivel Bajar nivel
ACELERACIÓN LSD	Transmisión personalizada	Subir nivel Bajar nivel
DECELERACIÓN LSD	Transmisión personalizada	Subir nivel Bajar nivel
MANDO AYC	AYC LSD	Subir nivel Bajar nivel
MANDO CENTRAL DIFERENCIAL VARIABLE	Transmisión personalizada	Subir nivel Bajar nivel



PROS	CONTRAS	PARA CIRCUITOS	PARA COCHES
Mayor duración	Poco agarre	De todo tipo	De todo tipo
Mayor agarre	Escasa duración	De todo tipo	De todo tipo
Mejora la aceleración de forma considerable	Escasa duración efecto NOS	De todo tipo	De todo tipo
Aceleración más parecida al estándar	Mayor duración efecto NOS	De todo tipo	De todo tipo
Corrige el sobreviraje	Peligro de salida	De todo tipo	Tracción Trasera
Corrige el subviraje	Peligro de trompo	De todo tipo	Tracción delantera
Mejor giro	Desgaste desigual de gomas	Con muchos virajes	De todo tipo
Mayor Estabilidad	Desgaste acusado de las gomas	Con menos virajes	De todo tipo
Buenas adaptación a baches	Menor estabilidad en virajes	Con firme irregular o accidentado	De todo tipo
Mejor comportamiento en curvas	Rebote y perdida adherencia	De asfaltado perfecto	De todo tipo
Mejor comportamiento en curvas	Exceso de rebote en baches	Con asfalto perfecto	De todo tipo
Mejor adaptación a superficies irregulares	Balanceo en curvas	Con curvas con “pianos” y baches	De todo tipo
Mayor adherencia	Frenos pierden fuerza	Circuitos ovales y muy rápidos	De todo tipo
Mejor frenada	Menor estabilidad en curva	Circuitos con más virajes	De todo tipo
Mejor agarre	Mayor degradación de las gomas	Con muchas curvas rápidas	De todo tipo
Mayor duración gomas	Agarre deficiente	Curvas cerradas	De todo tipo
Más capacidad de giro	Menor agarre	Curvas cerradas	De todo tipo
Mayor estabilidad en recta	Capacidad de giro menor	Con largas rectas	De todo tipo
Más estabilidad	Menor capacidad de giro	Con curvas abiertas y firme en buen estado	De todo tipo
Mayor capacidad de giro	Menor estabilidad	Con curvas cerradas y firme con muchos baches	4x4 y TD
Mejor aceleración	Punta de velocidad menor	Muchas curvas y muy seguidas	De todo tipo
Mayor velocidad punta	Dificultad en aceleraciones	Circuitos de velocidad	De todo tipo
Las ruedas no pierden adherencia	No podemos quemar goma	De todo tipo	De todo tipo
Posibilidad de aprovechar derrapes	Perderemos tracción	Con curvas abiertas y rápidas	De todo tipo
Evita el subviraje	Comportamiento poco natural	De todo tipo	TD
Mayo control en curvas	Salidas de pista	Ninguno	TT
Evita el sobreviraje	Menor capacidad de giro	De todo tipo	TT
Mejor capacidad de giro	Posibilidad de trompos	Ninguno	TD y 4x4
Mejor capacidad de giro	Ninguno	Circuitos rápidos	De gran potencia
Ninguno	Pérdida de velocidad	Ninguno	Ninguno
Mayor estabilidad	Giro deficiente	Con curvas abiertas	De gran potencia
Mayor giro	Poca estabilidad en curvas	Muchas curvas y cerradas	De todo tipo
Mejor aceleración al salir de curvas	Deslizamiento al salir de las curvas	De todo tipo	De todo tipo
Derrapaje menor	Menor aceleración al salir de curvas	De todo tipo	De todo tipo
Mejor frenada	Giro deficiente	Con curvas cerradas	TT
Mejor giro	Frenada deficiente	De alta velocidad	De todo tipo
Mayor capacidad de giro	Ninguno	De rally	De rally
Ninguno	Mal giro sobre arena	Ninguno	Ninguno
Mejor agarre	Giro deficiente	De todo tipo	4x4
Mayor capacidad de giro	Control complicado	De todo tipo	4x4

LOS CAMPEONATOS

Para que sepas a qué atenerte a la hora de competir, aquí te mostramos todos los campeonatos del juego con las especificaciones de cada uno de ellos, los premios que puedes conseguir y, lo mejor de todo, el coche más adecuado para enfrentarse a cada reto. Aprovéchalo.



1 PRINCIPIANTE

1 SUNDAY CUP (carreras sueltas) — Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Autumn Ring mini	2	Ninguna	Ninguna	600 Cr.
Driving Park beginner course	4	Ninguna	Ninguna	600 Cr.
High Speed Ring	2	Ninguna	Ninguna	600 Cr.
Clubman Stage Route 5 inverso	2	Ninguna	Ninguna	600 Cr.
Twing Ring Motegi Oeste	3	Ninguna	Ninguna	600 Cr.

Oro en todo: Autobianchi A112 Abarth ´79

Se recomienda participar con cualquier coche que ronde los 150 CV de potencia.



2 FF CHALLENGE (carreras sueltas) — Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Midfield Raceway inverso	2	Ninguna	Coches tipo MD, TD	1.500 Cr.
Suzuka este	3	Ninguna	Coches tipo MD, TD	1.500 Cr.
Hong Kong inverso	2	Ninguna	Coches tipo MD, TD	1.500 Cr.
Grand Valley este normal	2	Ninguna	Coches tipo MD, TD	1.500 Cr.
Twin Ring Motegi Este (corto)	2	Ninguna	Coches tipo MD, TD	1.500 Cr.

Oro en todo: Mazda 6 concept ´01

Se recomienda participar con un Renault Megane 2.0 16V



3 FR CHALLENGE (carreras sueltas) — Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Seattle inverso	2	Ninguna	Coches tipo MD, TT	1.500 Cr.
Tsukuba	3	Ninguna	Coches tipo MD, TT	1.500 Cr.
Special Stage Route 5 normal	2	Ninguna	Coches tipo MD, TT	1.500 Cr.
Laguna Seca	2	Ninguna	Coches tipo MD, TT	1.500 Cr.
Driving Park Motorland inverso	4	Ninguna	Coches tipo MD, TT	1.500 Cr.

Oro en todo: Nissan Skyline 2000GT-B (S54A) ´67

Recomendado participar con un Mazda MX-5 1800 RS (J) con alguna mejora de potencia.



4 4WD CHALLENGE (carreras sueltas) — Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Grand valley este normal	2	Ninguna	Sólo coches tipo 4X4	1.500 Cr.
Autumn ring mini inverso	4	Ninguna	Sólo coches tipo 4X4	1.500 Cr.
Suzuka este	3	Ninguna	Sólo coches tipo 4X4	1.500 Cr.
El Capitán inverso	2	Ninguna	Sólo coches tipo 4X4	1.500 Cr.
Fuji Speedway ´90	2	Ninguna	Sólo coches tipo 4X4	1.500 Cr.

Oro en todo: Toyota Motor Triathlon Race Car ´04

Se recomienda participar con un Audi A3 3.2 Quattro.



SABÍAS QUE...

... UN COCHE MUCHO MÁS POTENTE que el de tus rivales hará que consigas muy pocos puntos de conducción cuando compitas.

... LA ELECCIÓN DE NEUMÁTICOS es uno de los factores decisivos para ganar una carrera.

... LAS COMPETICIONES MÁS COMPLICADAS suelen ser aquellas que requieren la posesión de los carnés internacionales o especial.

... EL TRAZADO DE NÜRBURGRING se utilizaba antiguamente para las competiciones de F1.

... LAS COMPETICIONES MÁS LARGAS suelen tener enormes recompensas de Cr. para el ganador.

... LA SOLUCIÓN MÁS FÁCIL para ganar una competición muy complicada es mejorar al máximo los componentes de tu coche.

... PUEDES CAMBIAR EL MODO DE CONDUCCIÓN (A-spec o B-spec) cada vez que entras en boxes.

5 MR CHALLENGE (carreras sueltas) — Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Driving park normal	5	Ninguna	Coches tipo MR (MT, TT)	2.000 Cr.
Autumn ring inverso	2	Ninguna	Coches tipo MR (MT, TT)	2.000 Cr.
New York inverso	2	Ninguna	Coches tipo MR (MT, TT)	2.000 Cr.
Fuji Speedway ´90	2	Ninguna	Coches tipo MR (MT, TT)	2.000 Cr.
El Capitán normal	2	Ninguna	Coches tipo MR (MT, TT)	2.000 Cr.

Oro en todo: Lotus Espirit turbo HC ´87

Se recomienda participar con un Renault Clio Sport V6.



6 LIGTHWEIGHT CUP (carreras sueltas) — Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Driving Park Motorland normal	4	Ninguna	Límite de longitud 3400 mm	2.000 Cr.
Tsukuba	3	Ninguna	Límite de longitud 3400 mm	2.000 Cr.
Driving Park normal	7	Ninguna	Límite de longitud 3400 mm	2.000 Cr.

Oro en todo: Ginetta G4 ´64

Participar con un Daihatsu Copen Active Top con alguna mejora de potencia.



7 SPIDER AND ROADSTER (car. sueltas) — Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Twin Ring Motegi este (corto)	2	Ninguna	Sólo descapotables	3.000 Cr.
Trial Mountain inverso	4	Ninguna	Sólo descapotables	3.000 Cr.
Infineon Raceway para deportivos	2	Ninguna	Sólo descapotables	3.000 Cr.

Oro en todo: Chrysler Prowler ´02

Participar con un Mazda MX-5 1800 RS (J) con alguna mejora de potencia.



8 SPORT TRUCK RACE (carreras sueltas) — Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Fuji Speedway ´90	2	Ninguna	Sólo pick ups	1.200 Cr.
Laguna seca	2	Ninguna	Sólo pick ups	1.200 Cr.
Seattle inverso	2	Ninguna	Sólo pick ups	1.200 Cr.

Oro en todo: Chevrolet Silverado SSt Concept ´02

Coche recomendado: Ford STV F- 150 Lightning



2 | PROFESIONAL

1 CLUBMAN CUP (carreras sueltas)

Dificultad: **Baja**

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Apricot Hill	3	B Nac.	Ninguna	3.000 Cr.
Twin ring Motegi Este (corto)	3	B Nac.	Ninguna	3.000 Cr.
Seoul Central inverso	4	B Nac.	Ninguna	3.000 Cr.
Clubman Stage Route 5	5	B Nac.	Ninguna	3.000 Cr.
Deep Forest	3	B Nac.	Ninguna	3.000 Cr.

Oro en todo: Mazda 6 MPS ´05

Se recomienda participar con un Audi A3 3.2 Quattro con alguna mejora de potencia.



3 NA RACE OF NA SPORTS (c. sueltas)

Dificultad: **Media**

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Infineon para deportivos	3	B Nac.	Motores NA	7.500 Cr.
Apricot Hill inverso	3	B Nac.	Motores NA	7.500 Cr.
Twin Ring Motegi	3	B Nac.	Motores NA	7.500 Cr.
Special Stage Route 5 inverso	3	B Nac.	Motores NA	7.500 Cr.
Trial Mountain	3	B Nac.	Motores NA	7.500 Cr.

Oro en todo: Honda S800 RSC Race Car ´68

Coche recomendado para participar: RUF GTR.



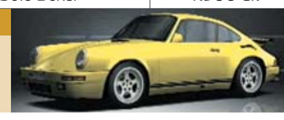
5 BOXER SPIRIT (carreras sueltas)

Dificultad: **Media**

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Hong Kong	4	B Nac.	Sólo Boxer	7.500 Cr.
Infineon para deportivos	3	B Nac.	Sólo Boxer	7.500 Cr.
Deep Forest inverso	3	B Nac.	Sólo Boxer	7.500 Cr.

Oro en todo: RUF CTR "Yellow Bird" ´87

Coche recomendado para participar: RUF GTR.



7 WORLD COMPACT CAR RACE (campeonato)

Dificultad: **Media**

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Seattle	3	B Inter.	Límite de longitud 4000 mm	7.500 Cr.
Tsukuba	5	B Inter.	Límite de longitud 3400 mm	7.500 Cr.
Grand Valley este inverso	4	B Inter.	Límite de longitud 3400 mm	7.500 Cr.
Hong Kong inverso	4	B Inter.	Límite de longitud 3400 mm	7.500 Cr.
Twin Ring Motegi corto	4	B Inter..	Límite de longitud 3400 mm	7.500 Cr.

1º en campeonato: 30.000 Créditos y Honda NSX-R Concept ´01

Usa un Mini Cooper S con mejora de potencia.



9 GRAN TURISMO WORLD CHAMPIONSHIP (camp.)

Dificultad: **Alta**

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Tokio Route 246	10	A Nac.	Ninguna	25.000 Cr.
Twin ring motegi	21	A Nac.	Ninguna	25.000 Cr.
Hong Kong	18	A Nac.	Ninguna	25.000 Cr.
Seoul central inverso	19	A Nac.	Ninguna	25.000 Cr.
El Capitán	11	A Nac.	Ninguna	25.000 Cr.
New York	15	A Nac.	Ninguna	25.000 Cr.
Opera Paris inverso	18	A Nac.	Ninguna	25.000 Cr.
Suzuka	9	A Nac.	Ninguna	25.000 Cr.
Grand Valley inverso	11	A Nac.	Ninguna	25.000 Cr.
Sarthe I	4	A Nac.	Ninguna	25.000 Cr.

1º en campeonato: 250.000 Créditos y Ford GT LM Race Car Spec II ´04 y secuencia final

Usa un Nissan OPTION Stream Z ´04 mejorado.



2 TUNING CAR GRAND PRIX (campeonato)

Dificultad: **Media**

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Midfield Raceway inverso	3	A Nac.	Ninguna	10.000 Cr.
Suzuka este	3	A Nac.	Ninguna	10.000 Cr.
Hong Kong inverso	2	A Nac.	Ninguna	10.000 Cr.
Grand Valley este normal	3	A Nac.	Ninguna	10.000 Cr.
Twin Ring Motegi Este (corto)	5	A Nac.	Ninguna	10.000 Cr.

1º en campeonato: 20.000 Créditos y Nissan OPTION Stream Z ´04

Usa un R. Clio Sport V6 con máxima potencia



4 TURBO, RACE OF TURBO SPORT (c. sueltas)

Dificultad: **Media**

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Fuji Speedway ´80	3	B Nac.	Motores Turbo	7.500 Cr.
Tokio Route 246 inverso	2	B Nac.	Motores Turbo	7.500 Cr.
High Speed ring	3	B Nac.	Motores Turbo	7.500 Cr.
New York inverso	3	B Nac.	Motores Turbo	7.500 Cr.
Mid Field raceway	3	B Nac.	Motores Turbo	7.500 Cr.

Oro en todo: Mazda BP Falken RX-7 (D1GP) ´03

Se recomienda participar con un Nissan OPTION Stream Z ´04.



6 WORLD CLASSIC CAR SERIES (campeonato)

Dificultad: **Alta**

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Fuji Speedway ´80	2	B Inter.	Modelos hasta 1970	10.000 Cr.
El Capitán inverso	2	B Inter.	Modelos hasta 1970	10.000 Cr.
Nürburgring	1	B Inter.	Modelos hasta 1970	10.000 Cr.
Cote d´Azur	2	B Inter.	Modelos hasta 1970	10.000 Cr.
Laguna Seca	2	B Inter.	Modelos hasta 1970	10.000 Cr.

1º en campeonato: 50.000 Créditos y Mercedes-Benz Daimier Motor Carriage ´86

Usa un Nissan Skyline 2000GT-B (S54A) ´67



8 FESTIVAL DE SUPERCOCHES (c. sueltas)

Dificultad: **Alta**

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Seoul	8	A Inter.	Coches con más de 500 CV	15.000 Cr.
Fuji Speedway ´90	6	A Inter.	Coches con más de 500 CV	15.000 Cr.
New Cork	6	A Inter.	Coches con más de 500 CV	15.000 Cr.
Mid Field inverso	6	A Inter.	Coches con más de 500 CV	15.000 Cr.
Infineon para deportivos	6	A Inter.	Coches con más de 500 CV	15.000 Cr.

Oro en todo: Cizeta V16T ´94

Coche recomendado para participar: TVR Cerbera Speed 12.





1 TURISMO ALL STAR (campeonato)

Dificultad: **Alta**

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
High Speed Rin inverso	7	A Inter.	Ninguna	15.000 Cr.
Fuji Speedway ´80	6	A Inter.	Ninguna	15.000 Cr.
Laguna Seca	7	A Inter.	Ninguna	15.000 Cr.
Autumn ring inverso	9	A Inter.	Ninguna	15.000 Cr.
Driving Park circuito prueba	3	A Inter.	Ninguna	15.000 Cr.
Grand Valley inverso	6	A Inter.	Ninguna	15.000 Cr.
Suzuka	5	A Inter.	Ninguna	15.000 Cr.
Infineon para deportivos	8	A Inter.	Ninguna	15.000 Cr.
Sarthe I	2	A Inter.	Ninguna	15.000 Cr.
Nürburgring	2	A Inter.	Ninguna	15.000 Cr.

1º en campeonato: 100.000 Créditos y BMV McLaren F1 GTR Race Car ´97



Usa un MINOLTA Toyota 88C-V Race Car mejorado.

3 POLYPHONY DIGITAL CUP (campeonato)

Dificultad: **Alta**

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Twin Ring Motegi	6	Esp.	Ninguna	20.000 Cr.
Seattle inverso	7	Esp.	Ninguna	20.000 Cr.
Infineon para deportivos	8	Esp.	Ninguna	20.000 Cr.
Tokio R246 inverso	5	Esp.	Ninguna	20.000 Cr.
Fuji Speedway 2005	6	Esp.	Ninguna	20.000 Cr.
Driving Park Motorland inverso	19	Esp.	Ninguna	20.000 Cr.
Sarthe I	2	Esp.	Ninguna	20.000 Cr.
El Capitán inverso	6	Esp.	Ninguna	20.000 Cr.
Suzuka	5	Esp.	Ninguna	20.000 Cr.
Nürburgring	2	Esp.	Ninguna	20.000 Cr.

1º en campeonato: 200.000 Créditos y Opera Performance S2000 ´04



Usa un MINOLTA toyota 88C-V Race Car mejorado.

5 FORMULA GT (campeonato)

Dificultad: **Alta**

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Tokio R246	60	Esp.	Ninguna	100.000 Cr.
Twin Ring Motegi S. Speedway	127	Esp.	Ninguna	100.000 Cr.
New Cork	74	Esp.	Ninguna	100.000 Cr.
High Speed ring	77	Esp.	Ninguna	100.000 Cr.
Grand Valley	62	Esp.	Ninguna	100.000 Cr.
Sarthe I	23	Esp.	Ninguna	100.000 Cr.
Cotte d´Azur	78	Esp.	Ninguna	100.000 Cr.
Seoul Central	113	Esp.	Ninguna	100.000 Cr.
Infineon para deportivos	76	Esp.	Ninguna	100.000 Cr.
Laguna Seca	85	Esp.	Ninguna	100.000 Cr.
Twin Ring Motegi carretera	64	Esp.	Ninguna	100.000 Cr.
Nürburgring	15	Esp.	Ninguna	100.000 Cr.
El Capitán	64	Esp.	Ninguna	100.000 Cr.
Fuji Speedway	67	Esp.	Ninguna	100.000 Cr.
Suzuka	53	Esp.	Ninguna	100.000 Cr.

1º en campeonato: 3.000.000 Créditos y Sauber Mercedes C 9 Race Car ´89

Usa un Polyphony Formula Gran Turismo.

2 CAMPEONATO DREAM CAR (camp.)

Dificultad: **Alta**

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Opera Paris	7	Especial	Ninguna	20.000 Cr.
Tokio R246 inverso	4	Especial	Ninguna	20.000 Cr.
Deep Forest	5	Especial	Ninguna	20.000 Cr.
Seoul inverso	7	Especial	Ninguna	20.000 Cr.
Hong Kong	7	Especial	Ninguna	20.000 Cr.
Driving Park circuitos prueba	2	Especial	Ninguna	20.000 Cr.
Driving Park (principiantes)	27	Especial	Ninguna	20.000 Cr.
Sarthe II	2	Especial	Ninguna	20.000 Cr.
El Capitán inverso	4	Especial	Ninguna	20.000 Cr.
Cotte D´Azur	7	Especial	Ninguna	20.000 Cr.

1º en campeonato: 20.000 Créditos y Nissan GT-R Concept LM Race Car ´02



Usa un MINOLTA Toyota 88C-V Race Car mejorado.

4 COMO EL VIENTO (carrera suelta)

Dificultad: **Baja**

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Driving Park circuito de prueba	5	Esp.	Ninguna	20.000 Cr.

Oro en todo: VW V12 Nardo Concept ´01



Se recomienda participar con un Minolta Toyota 88C-V Race Car mejorado.

6 PASEO POR CIRCUITOS REALES (c. sueltas)

Dificultad: **Alta**

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Twin Ring Motegi carretera	8	A Inter.	Ninguna	15.000 Cr.
Tsukuba	15	A Inter.	Ninguna	15.000 Cr.
Laguna Seca	10	A Inter.	Ninguna	15.000 Cr.
Infineon para deportivos	9	A Inter.	Ninguna	15.000 Cr.
Fuji Speedway	8	A Inter.	Ninguna	15.000 Cr.
Sarthe I	3	A Inter.	Ninguna	15.000 Cr.
Nürburgring	2	A Inter.	Ninguna	15.000 Cr.

Oro en todo: Nissan G. Turismo Skyline GT-R (PaceCar) ´01



Coche recomendado para participar: MINOLTA Toyota 88C-V Race Car mejorado.

7 PREMIUM SPORTS LOUNGE (c. sueltas)

Dificultad: **Muy alta**

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Cotte d´Azur	4	B Inter.	Sólo coches sin modificar	12.000 Cr.
Opera Paris	5	B Inter.	Sólo coches sin modificar	12.000 Cr.
Hong Kong inverso	5	B Inter.	Sólo coches sin modificar	12.000 Cr.
High Speed inverso	4	B Inter.	Sólo coches sin modificar	12.000 Cr.
New Cork inverso	4	B Inter.	Sólo coches sin modificar	12.000 Cr.

Oro en todo: Ford GT ´05



Coche recomendado para participar: Mercedes-Benz McLaren SLR.

4 | PRUEBAS DE RESISTENCIA

1 GRAND VALLEY 300 KM
Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Grand Valley	60	B Int.	Ninguna	400.000 Cr.

Recompensa Auto Union V16 Type C Streamline ´37

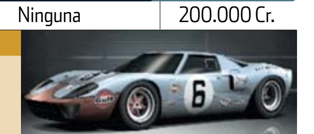
Coche recomendado: MINOLTA Toyota 88C-V Race Car mejorado y con neumáticos medios de carrera delante y duros detrás.

2 LAGUNA SECA 200 MILLAS
Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Laguna Seca	90	A Nac.	Ninguna	200.000 Cr.

Recompensa Ford GT40 Race Car'69

Coche recomendado: MINOLTA Toyota 88C-V Race Car mejorado y con neumáticos medios delante y duros detrás.



3 ROADSTER, RESISTENCIA 4H
Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Tsukuba	4 horas	Ninguna	Sólo Mazda MX-5	100.000 Cr.

Recompensa Mazda RX-7 LM Race Car ´01

Usa un Mazda MX-5 1800 mejorado al máximo y con neumáticos de carrera medios delante y duros detrás.

4 TOKIO R246 300 KM
Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Tokio R246	60	B Int.	Ninguna	200.000 Cr.

Recompensa Mitsubishi FTO Super Touring Car ´97

Coche recomendado: MINOLTA Toyota 88C-V Race Car mejorado y con neumáticos medios de carrera delante y duros detrás.

5 SUPER SPEEDWAY 150 MILLAS
Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Super Speedway	100	B Int.	Ninguna	200.000 Cr.

Recomp. Honda NSX-R Prototype LM Race Car ´02

Coche recomendado: MINOLTA Toyota 88C-V Race Car mejorado y con neumáticos medios de carrera delante y duros detrás.



6 NÜRBURGRING, RESISTENCIA 24H
Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Nürburgring	24 horas	B Int.	Ninguna	1.200.000 Cr.

Recompensa POLYPHONY Formula Gran Turismo

Coche recomendado: MINOLTA Toyota 88C-V Race Car mejorado y con neumáticos medios de carrera delante y duros detrás.



7 NÜRBURGRING, RESISTENCIA 4H
Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Nürburgring	4 horas	B Int.	Ninguna	200.000 Cr.

Recompensa Chaparral 2D Race Car ´67

Coche recomendado: MINOLTA Toyota 88C-V Race Car mejorado y con neumáticos medios deportivos delante y duros detrás.



8 SUZUKA, 1000 KM
Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Suzuka	172 horas	B Int.	Ninguna	350.000 Cr.

Recompensa Listen Storm V12 Race Car ´99

Coche recomendado: MINOLTA Toyota 88C-V Race Car mejorado y con neumáticos medios de carrera delante y duros detrás.



9 MOTEGI, RESISTENCIA 8 H
Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Motegi	8 horas	A Nac.	Ninguna	120.000 Cr.

Recompensa Honda NSX-R LM-Edition Road Car ´02

Coche recomendado: MINOLTA Toyota 88C-V Race Car mejorado y con neumáticos medios de carrera delante y duros detrás.

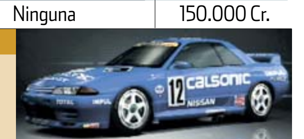


10 TSUKUBA, RESISTENCIA 9 H
Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Tsukuba	9 horas	B Nac.	Ninguna	150.000 Cr.

Recomp. NISSAN SKYLINE GT-R Race Car (CALSONIC) '93

Coche recomendado: MINOLTA Toyota 88C-V Race Car mejorado y con neumáticos medios de carrera delante y duros detrás.



11 CIRCUITO DE LA SARTHE I, 24 H
Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Sarthe I	24 horas	A Int.	Ninguna	1.200.000 Cr.

Recompensa AUDI R8 '01

Coche recomendado: MINOLTA Toyota 88C-V Race Car mejorado y con neumáticos medios de carrera delante y duros detrás.



12 CIRCUITO DE LA SARTHE II, 24 H
Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Sarthe II	24 horas	A Int.	Ninguna	1.000.000 Cr.

Recompensa BENTLEY Speed 8 Race Car '03

Coche recomendado: MINOLTA Toyota 88C-V Race Car mejorado y con neumáticos medios de carrera delante y duros detrás.



13 FUJI 1000KM
Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Grand Valley	228	A Int.	Ninguna	750.000 Cr.

Recompensa Nissan R92CP Race Car ´92

Coche recomendado: MINOLTA Toyota 88C-V Race Car mejorado y con neumáticos medios de carrera delante y duros detrás.



14 MUNDIAL DEPORTIVOS INFINEON 24H
Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Infineon	2:45 H.	A Int.	Ninguna	500.000 Cr.

Recompensa Ford GT40 LM Race Car ´02

Coche recomendado: MINOLTA Toyota 88C-V Race Car mejorado y con neumáticos medios de carrera delante y duros detrás.

15 EL CAPITÁN 200 MILLAS
Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
El Capitán	66	A Nac.	Ninguna	200.000 Cr.

Recompensa Minolta Toyota 88-CV Race Car ´89

Coche recomendado: Nissan OPTION Stream Z mejorado y con neumáticos deportivos duros.



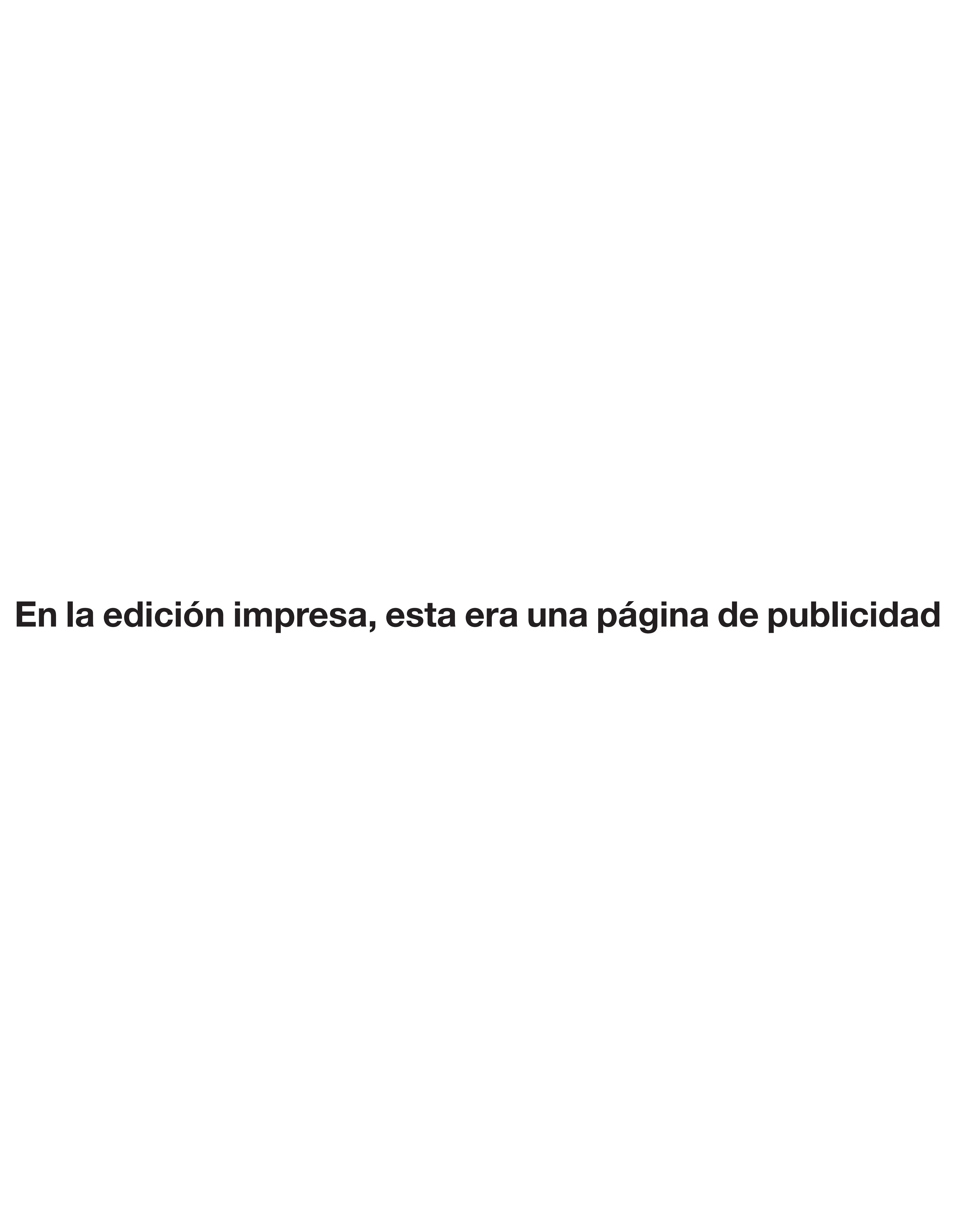
16 CARRERA NUEVA YORK 200 MILLAS
Dificultad: Media

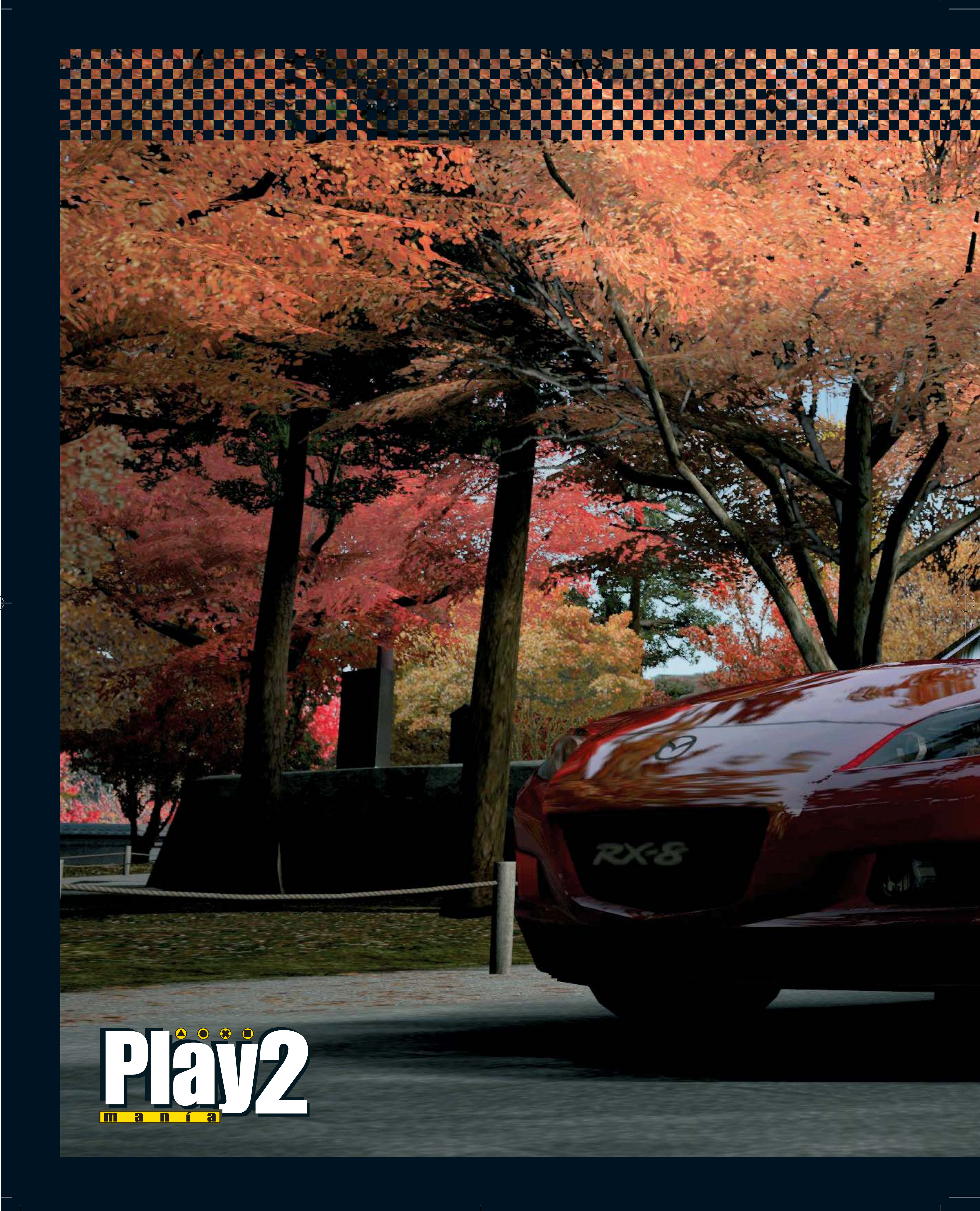
CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Nueva York	76	A Nac.	Ninguna	250.000 Cr.

Recompensa Dodge Charger Super Bee 426 Hemi ´71

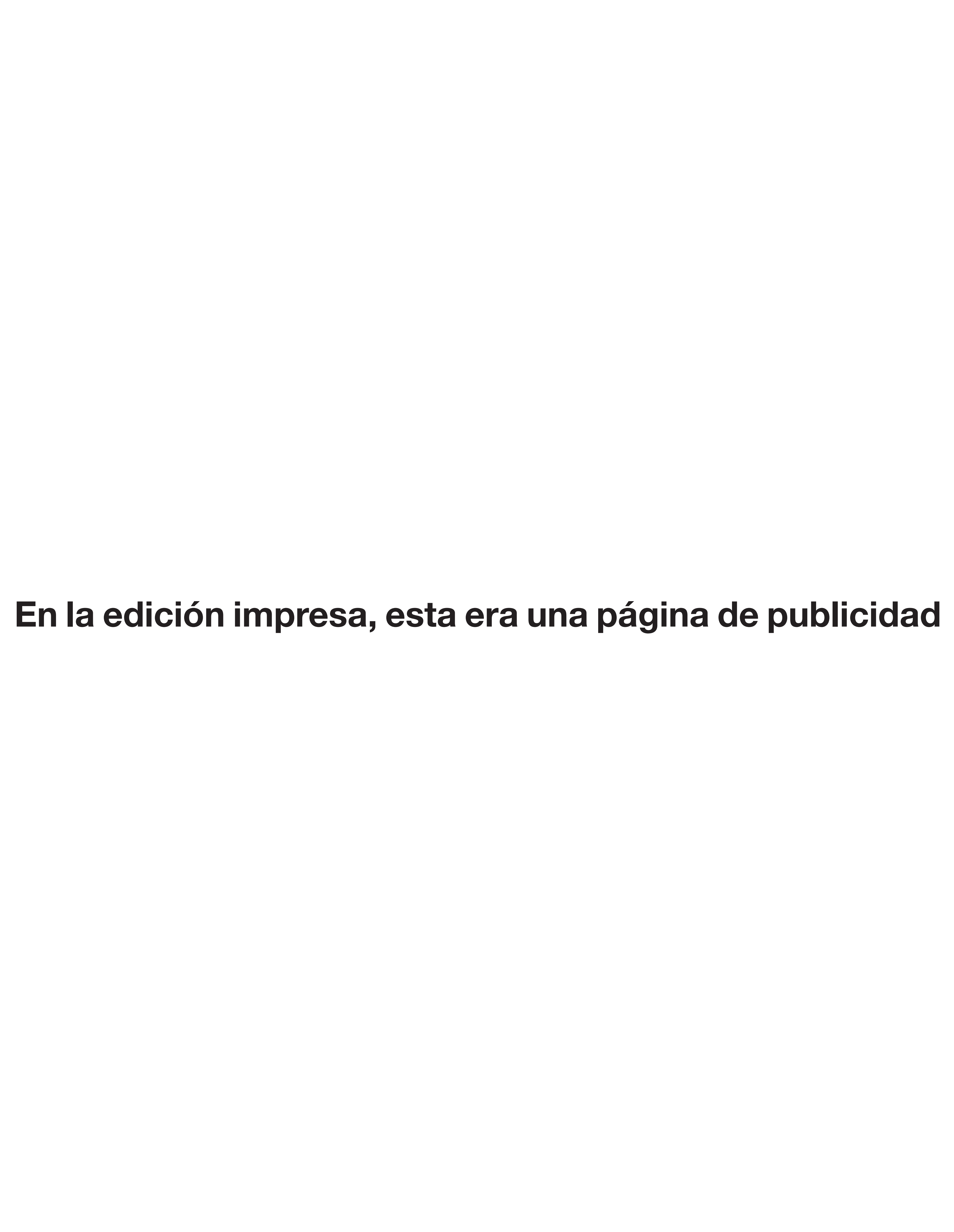
Coche recomendado: MINOLTA Toyota 88C-V Race Car mejorado y con neumáticos medios deportivos delante y duros detrás.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad


RX-8
Play2
manía


GRAN TURISMO 4
THE REAL DRIVING SIMULATOR


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

MISIONES DE CONDUCCIÓN | 5

1 MISIONES 1ª A LA 10ª Dificultad: Baja
Recompensa DMC DeLorean S2 ´04 y circuito Suzuka

2 MISIONES 11ª A LA 20ª Dificultad: Muy alta
Recompensa JAY LENO Tank Car '03

3 MISIONES 21ª A LA 24ª Dificultad: Muy alta
Recompensa PAGANI Zonda Race Car '01

4 MISIONES DE LA 25ª A LA 29ª Dificultad: Muy alta
Recompensa Toyota 7 Race Car '70

5 MISIONES DE LA 30ª A LA 34ª Dificultad: Muy alta
Recompensa NISSAN R89C Race Car '89

CONDICIONES ESPECIALES | 6

1 RALLY D´UMBRIA FÁCIL
Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Cittá d Aria	2	A Nac.	Ninguna	5.000 Cr.
Cittá d Aria inverso	2	A Nac.	Ninguna	5.000 Cr.

Recompensa Cadillac CIEN ´02

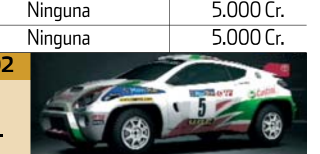


Coche recomendado para participar: Minolta Toyota 88C-V Race Car mejorado.

2 RALLY DE CAPRI FÁCIL
Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Costiera Amalfitana	2	A Nac.	Ninguna	5.000 Cr.
Costiera Amalfitana inverso	2	A Nac.	Ninguna	5.000 Cr.

Recompensa Toyota RSC Rally Raid Car ´02



Coche recomendado para participar: MINOLTA Toyota 88C-V Race Car mejorado.

3 RALLY GRAND CANYON FÁCIL
Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Grand Canyon	2	A Nac.	Sólo neumáticos de tierra	5.000 Cr.
Grand Canyon inverso	2	A Nac.	Sólo neumáticos de tierra	5.000 Cr.

Recompensa Ford RS200 ´84



Coche recomendado para participar: Nissan Skyline GT-R V-spec II Nur ´02 mejorado.

4 RALLY ICE ARENA 2004 FÁCIL
Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Ice Arena	2	A Nac.	Sólo neumáticos de nieve	5.000 Cr.
Ice Arena inverso	2	A Nac.	Sólo neumáticos de nieve	5.000 Cr-

Recompensa Toyota RSC '01



Coche recomendado para participar: Nissan Skyline GT-R V-spec II Nur ´02 mejorado.

5 RALLY CHAMONIX FÁCIL
Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Chamonix	2	A Nac.	Sólo neumáticos de nieve	5.000 Cr.
Chamonix inverso	2	A Nac.	Sólo neumáticos de nieve	5.000 Cr.

Recompensa Infiniti FX45 Concept ´02



Coche recomendado para participar: Nissan Skyline GT-R V-spec II Nur ´02 mejorado.

6 RALLY GEORGE PARIS FÁCIL
Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
George V Paris	2	A Nac.	Ninguna	5.000 Cr.
George V Paris inverso	2	A Nac.	Ninguna	5.000 Cr.

Rec. Audi Novulari Quattro ´03 y Alpine A310 1600VE ´73



Coche recomendado para participar: Minolta Toyota 88C-V Race Car mejorado.

7 RALLY SWISS ALPS FÁCIL
Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Alpes Suizos	2	A Nac.	Sólo neumáticos de tierra	5.000 Cr.
Alpes Suizos inverso	2	A Nac.	Sólo neumáticos de tierra	5.000 Cr.

Recompensa Mitsubishi CZ-3 Tarmac ´01



Coche recomendado para participar: Nissan Skyline GT-R V-spec II Nur ´02 mejorado.

8 RALLY TAHITI FÁCIL
Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Tahiti Maze	2	A Nac.	Sólo neumáticos de tierra	5.000 Cr.
Tahiti Maze inverso	2	A Nac.	Sólo neumáticos de tierra	5.000 Cr.

Recompensa Renault 5 Turbo ´80



Coche recomendado para participar: Nissan Skyline GT-R V-spec II Nur ´02 mejorado.

9 RALLY TSUKUBA CIRCUIT FÁCIL
Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Tsukuba húmedo	2	A Nac.	Ninguna	5.000 Cr.
Tsukuba húmedo inverso	2	A Nac.	Ninguna	5.000 Cr.

Recompensa Mazda RX-8 Concept (Type I) ´01



Coche recomendado para participar: MINOLTA Toyota 88C-V Race Car mejorado.

10 R. CATHEDRAL ROCKS TRAIL I FÁCIL
Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Cathedral Rocks Trail I	2	A Nac.	Sólo neumáticos de tierra	5000 Cr.
Cathedral Rocks Trail I inverso	2	A Nac.	Sólo neumáticos de tierra	5000 Cr.

Recomp. Land Rover Range Stormer Concept ´04



Coche recomendado para participar: Nissan Skyline GT-R V-spec II Nur ´02 mejorado.

11 R. CATHEDRAL ROCKS TRAIL II FÁCIL
Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Cathedral Rocks Trail II	2	A Nac.	Sólo neumáticos de tierra	5.000 Cr.
Cathedral Rocks Trail II inver.	2	A Nac.	Sólo neumáticos de tierra	5.000 Cr.

Recompensa Hyundai HCD6 ´01



Coche recomendado para participar: Nissan Skyline GT-R V-spec II Nur ´02 mejorado.

12 RALLY D´UMBRIA NORMAL
Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Cittá d Aria	2	B Int.	Ninguna	10.000 Cr.
Cittá d Aria inverso	2	B Int.	Ninguna	10.000 Cr.

Recomp. Lancia DELTA HF Integrale Rally Car ´92



Coche recomendado para participar: MINOLTA Toyota 88C-V Race Car mejorado.

13 RALLY DE CAPRI NORMAL
Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Costiera Amalfitana	3	B Int.	Ninguna	10.000 Cr.
Costiera Amalfitana inverso	3	B Int.	Ninguna	10.000 Cr.

Recomp. Subaru Impreza Rally Car Prototype ´01



Coche recomendado para participar: MINOLTA Toyota 88C-V Race Car mejorado.

14 RALLY GRAND CANYON NORMAL
Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Grand Canyon	3	B Int.	Sólo neumáticos de tierra	10.000 Cr.
Grand Canyon inverso	3	B Int.	Sólo neumáticos de tierra	10.000 Cr.

Recomp. Mitsubishi CZ-3 Tarmac Rally Car ´02



Coche recomendado: Nissan Skyline GT-R V-spec II Nur ´02 mejorado.

15 RALLY ICE ARENA 2004 NORMAL
Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Ice Arena	3	B Int.	Sólo neumáticos de nieve	10.000 Cr.
Ice Arena inverso	3	B Int.	Sólo neumáticos de nieve	10.000 Cr.

Rec. MITSUBISHI Lancer Evolution IV Rally Car '97



Coche recomendado: Nissan Skyline GT-R V-spec II Nur ´02 mejorado.

16 RALLY CHAMONIX NORMAL
Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Chamonix	3	B Int.	Sólo neumáticos de nieve	10.000 Cr.
Chamonix inverso	3	B Int.	Sólo neumáticos de nieve	10.000 Cr.

Recompensa SUBARU IMPREZA Rally Car '01



Coche recomendado: Nissan Skyline GT-R V-spec II Nur ´02 mejorado.

17 RALLY GEORGE PARIS NORMAL
Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
George V Paris	3	B Int.	Ninguna	10.000 Cr.
George V Paris inverso	3	B Int.	Ninguna	10.000 Cr.

Recompensa Renault 5 Maxi Turbo Rally Car ´85



Coche recomendado para participar: Minolta Toyota 88C-V Race Car mejorado.

18 RALLY SWISS ALPS NORMAL
Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Alpes Suizos	3	B Int.	Sólo neumáticos de tierra	10.000 Cr.
Alpes Suizos inverso	3	B Int.	Sólo neumáticos de tierra	10.000 Cr.

Rec. Toyota Celica GT-FOUR Rally Car (ST205) ´95



Coche recomendado: Nissan Skyline GT-R V-spec II Nur ´02 mejorado.

19 RALLY TAHITI NORMAL
Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Tahiti Maze	3	B Int.	Sólo neumáticos de tierra	10.000 Cr.
Tahiti Maze inverso	3	B Int.	Sólo neumáticos de tierra	10.000 Cr.

Recompensa Ford Scort Rally Car ´98



Coche recomendado: Nissan Skyline GT-R V-spec II Nur ´02 mejorado.

20 RALLY TSUKUBA CIRCUIT NORMAL
Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Tsukuba húmedo	3	B Int.	Ninguna	10.000 Cr.
Tsukuba húmedo inverso	3	B Int.	Ninguna	10.000 Cr.

Recompensa Mazda 6 Touring Car ´02



Coche recomendado para participar: MINOLTA Toyota 88C-V Race Car mejorado.

21 R. CATHEDRAL ROCKS TRAIL II NOR.
Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Cathedral Rocks Trail I	3	B Int.	Sólo neumáticos de tierra	10.000 Cr.
Cathedral Rocks Trail I inverso	3	B Int.	Sólo neumáticos de tierra	10.000 Cr.

Recompensa Subaru Impreza Rally Car ´99



Coche recomendado: Nissan Skyline GT-R V-spec II Nur ´02 mejorado.

22 R. CATHEDRAL ROCKS TRAIL II NOR.
Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Cathedral Rocks Trail II	3	B Int.	Sólo neumáticos de tierra	10.000 Cr.
Cathedral Rocks Trail I inverso	3	B Int.	Sólo neumáticos de tierra	10.000 Cr.

Rec. Toyota CELICA GT-FOUR Rally Car (ST185) ´95



Coche recomendado: Nissan Skyline GT-R V-spec II Nur ´02 mejorado.

23 RALLY D´UMBRIA DIFÍCIL
Dificultad: Alta

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Cittá d Aria	5	A Int.	Ninguna	20.000 Cr.
Cittá d Aria inverso	5	A Int.	Ninguna	20.000 Cr.

Recompensa Lancia Delta S4 Rally Car ´84



Coche recomendado para participar: MINOLTA Toyota 88C-V Race Car mejorado.

24 RALLY DE CAPRI DIFÍCIL
Dificultad: Alta

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Costiera Amalfitana	5	A Int.	Ninguna	20.000 Cr.
Costiera Amalfitana inverso	5	A Int.	Ninguna	20.000 Cr.

Recompensa Ford RS200 Rally Car ´85



Coche recomendado para participar: MINOLTA Toyota 88C-V Race Car mejorado.

25 RALLY GRAND CANYON DIFÍCIL
Dificultad: Alta

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Grand Canyon	5	A Int.	Ninguna	20.000 Cr.
Grand Canyon inverso	5	A Int.	Ninguna	20.000 Cr.

Rec. MITSUBISHI STARION 4WD Rally Car '84



Coche recomendado: Nissan Skyline GT-R V-spec II Nur ´02 mejorado.

26 RALLY ICE ARENA 2004 DIFÍCIL
Dificultad: Alta

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Ice Arena	5	A Int.	Sólo neumáticos de nieve	20.000 Cr.
Ice Arena inverso	5	A Int.	Sólo neumáticos de nieve	20.000 Cr.

Rec. NISSAN BLUEBIRD 1600SSS Rally Car (510) '69



Coche recomendado: Nissan Skyline GT-R V-spec II Nur ´02 mejorado.

27 RALLY CHAMONIX DIFÍCIL
Dificultad: Alta

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Chamonix	5	A Int.	Sólo neumáticos de nieve	20.000 Cr.
Chamonix inverso	5	A Int.	Sólo neumáticos de nieve	20.000 Cr.

Recomp. LANCIA STRATOS Rally Car '77



Coche recomendado: Nissan Skyline GT-R V-spec II Nur ´02 mejorado.

28 RALLY GEORGE PARIS DIFÍCIL
Dificultad: Alta

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
George V Paris	5	A Int.	Ninguna	20.000 Cr.
George V Paris inverso	5	A Int.	Ninguna	20.000 Cr.

Rec. Peugeot 205 Turbo 16 Evolution 2 Rally Car ´86



Coche recomendado para participar: MINOLTA Toyota 88C-V Race Car mejorado.

29 RALLY SWISS ALPS DIFÍCIL
Dificultad: **Alta**

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Alpes Suizos	5	A Int.	Sólo neumáticos de tierra	20.000 Cr.
Alpes Suizos inverso	5	A Int.	Sólo neumáticos de tierra	20.000 Cr.

Recompensa Nissan 240RS Rally Car ´85

Coche recomendado: Nissan Skyline GT-R V-spec II Nur ´02 mejorado.



30 RALLY TAHITI DIFÍCIL
Dificultad: **Alta**

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Tahiti Maze	5	A Int.	Sólo neumáticos de tierra	20.000 Cr.
Tahiti Maze inverso	5	A Int.	Sólo neumáticos de tierra	20.000 Cr.

Recomp. MITSUBISHI PAJERO Rally Raid Car '85

Coche recomendado: Nissan Skyline GT-R V-spec II Nur ´02 mejorado.

31 RALLY TSUKUBA CIRCUIT DIFÍCIL
Dificultad: **Alta**

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Tsukuba húmedo	5	A Int.	Ninguna	20.000 Cr.
Tsukuba húmedo inverso	5	A Int.	Ninguna	20.000 Cr.

Recompensa Ford GT ´02

Coche recomendado para participar: MINOLTA Toyota 88C-V Race Car mejorado.



32 R. CATHEDRAL ROCKS TRAIL I DIFÍCIL
Dificultad: **Alta**

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Cathedral Rocks Trail I	5	A Int.	Sólo neumáticos de tierra	20.000 Cr.
Cathedral Rocks Trail I inverso	5	A Int.	Sólo neumáticos de tierra	20.000 Cr.

Recompensa SUZUKI ESCUDO Dirt Trial Car ´98

Coche recomendado: Nissan Skyline GT-R V-spec II Nur ´02 mejorado.

33 R. CATHEDRAL ROCKS TRAIL II DIFÍCIL
Dificultad: **Alta**

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Cathedral Rocks Trail II	5	A Int.	Sólo neumáticos de tierra	20.000 Cr.
Cathedral Rocks Trail II inverso	5	A Int.	Sólo neumáticos de tierra	20.000 Cr.

Rec. MITSUBISHI PAJERO Evolution Rally Raid Car '03

Coche recomendado: Nissan Skyline GT-R V-spec II Nur ´02 mejorado.



CARRERAS EUROPEAS |7

1 CAMPEONATO PANEUROPEO
Dificultad: **Alta**

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Opera Paris	6	B Int.	Sólo coches europeos	12.000 Cr.
Grand Valley	5	B Int.	Sólo coches europeos	12.000 Cr.
Sarthe I	2	B Int.	Sólo coches europeos	12.000 Cr.
Cotte d´Azur	6	B Int.	Sólo coches europeos	12.000 Cr.
Nürburgring	6	B Int.	Sólo coches europeos	12.000 Cr.

1º en campeonato: 45.000 Créditos y Jaguar XJ220 LM Race Car'01

Usa un BMW M5 mejorado al máximo y con neumáticos medios delante y duros detrás.

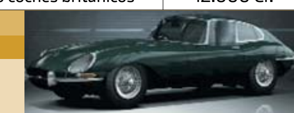


2 SERIE BRITÁNICA GT (campeonato)
Dificultad: **Alta**

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Grand Valley Seedway	3	A Int.	Sólo coches británicos	12.000 Cr.
Fuji Speedway ´90	3	A Int.	Sólo coches británicos	12.000 Cr.
El Capitán	3	A Int.	Sólo coches británicos	12.000 Cr.
Infineon para deportivos	3	A Int.	Sólo coches británicos	12.000 Cr.
Mid Field inverso	3	A Int.	Sólo coches británicos	12.000 Cr.

1º en campeonato: 45.000 Créditos y Jaguar E-Type Coupe'61

Usa un TVR Cerbera Speed 12 mejorado.



3 SERIE BRIT. PESOS LIGEROS (c. sueltas)
Dificultad: **Media**

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Autumn Ring	2	B Nac.	Sólo británicos de 1000 Kg	3.000 Cr.
Apricot Hill inverso	2	B Nac.	Sólo británicos de 1000 Kg	3.000 Cr.
Special Stage Route 5	2	B Nac.	Sólo británicos de 1000 Kg	3.000 Cr.

Oro en todo: Lotus Europa Special ´71

Usa un Mini Couper-S ´02 con reducción total de peso y neumáticos de carrera duros.



4 DEUT.TEURENWAGEN MEISTERSCHAFT (camp.)
Dificultad: **Alta**

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Opera Paris	6	A Int.	Sólo alemanes touring car	15.000 Cr.
Mid Field	6	A Int.	Sólo alemanes touring car	15.000 Cr.
High Speed Ring inverso	5	A Int.	Sólo alemanes touring car	15.000 Cr.
Nürburgring	1	A Int.	Sólo alemanes touring car	15.000 Cr.
Fuji Speedway 2005	5	A Int.	Sólo alemanes touring car	15.000 Cr.

1º en campeonato: 75.000 Créditos y MERCEDES CLK-GTR Race Car '98

Usa un Mercedes CLK Touring Car.



5 FESTA ITALIANA (carreras sueltas)
Dificultad: **Alta**

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Autumn Ring inverso	2	B Int.	Sólo coches italianos sin modificar	5.000 Cr.
Cotte d´Azur	2	B Int.	Sólo coches italianos sin modificar	5.000 Cr.
Infineon para deportivos	2	B Int.	Sólo coches italianos sin modificar	5.000 Cr.

Oro en todo: Alfa Romeo 155 2.5 V6 TI ´95

Coche recomendado para participar: Pagani Zonda C12S con neumáticos blandos.



6 CHAMPIONNAT FRANCE ENTIERE (camp.)
Dificultad: **Baja**

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Opera Paris	4	A Nac.	Sólo coches franceses sin modificar	10.000 Cr.
Sarthe I	1	A Nac.	Sólo coches franceses sin modificar	10.000 Cr.
Special Stage Route 5	3	A Nac.	Sólo coches franceses sin modificar	10.000 Cr.
Grand Valley inverso	3	A Nac.	Sólo coches franceses sin modificar	10.000 Cr.
Cotte d´Azur	3	A Nac.	Sólo coches franceses sin modificar	10.000 Cr.

1º en campeonato: 35.000 Créditos y Citroen 2CV Type A ´54

Usa un Renault Clio Sport V6.



7 LIGA EUROPEA DE COCHES CLÁSICOS (camp.) — Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Nürburgring	1	B Int.	Sólo coches europeos hasta 1970	10.000 Cr.
Fuji Speedway ´80	2	B Int.	Sólo coches europeos hasta 1970	10.000 Cr.
Opera Paris inverso	2	B Int.	Sólo coches europeos hasta 1970	10.000 Cr.
Suzuka	1	B Int.	Sólo coches europeos hasta 1970	10.000 Cr.
Deep Forest inverso	2	B Int.	Sólo coches europeos hasta 1970	10.000 Cr.

1º en campeonato: 30.000 Créditos y Mercedes Benz Patent Motor Wagen ´86

Usa un Jaguar E-Type Coupe'61 mejorado en suspensiones y potencia.



8 EUROPEA DEPOR. COMPACTOS (camp.) — Dificultad: Alta

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Twin Ring Motegi Este corto	3	B Int.	Sólo deportivos compactos	12.000 Cr.
Opera Paris	4	B Int.	Sólo deportivos compactos	12.000 Cr.
Trial Mountain inverso	3	B Int.	Sólo deportivos compactos	12.000 Cr.
Suzuka circuito este	5	B Int.	Sólo deportivos compactos	12.000 Cr.
Special Stage Route 5 inverso	3	B Int.	Sólo deportivos compactos	12.000 Cr.

1º en campeonato: 45.000 Créditos y Volvo 240 GLT Estate ´88

Usa Renault Clio Sport V6 mejorado.

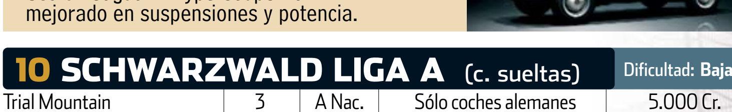


9 ¡1000 MILLAS! (campeonato) — Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Nürburgring	25	Ninguna	Sólo coches europeos sin modificar hasta 1970	150.000 Cr.
Opera Paris	95	Ninguna	Sólo coches europeos sin modificar hasta 1970	150.000 Cr.
Cotte d´Azur	99	Ninguna	Sólo coches europeos sin modificar hasta 1970	150.000 Cr.
Sarthe II	35	Ninguna	Sólo coches europeos sin modificar hasta 1970	150.000 Cr.

1º en campeonato: 300.000 Créditos y Alfa Romeo Giulia Sprint Speciale '63

Usa un Jaguar E-Type Coupe ´61 mejorado en suspensiones y potencia.



11 SCHWARZWALD LIGA B (c. sueltas) — Dificultad: Alta

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Nürburgring	1	B Int.	Sólo coches alemanes	10.000 Cr.
Tokio Route 246	2	B Int.	Sólo coches alemanes	10.000 Cr.
Fuji Speedway ´90	3	B Int.	Sólo coches alemanes	10.000 Cr.
High Speed ring inverso	3	B Int.	Sólo coches alemanes	10.000 Cr.
Suzuka	2	B Int.	Sólo coches alemanes	10.000 Cr.

Oro: AMG Mercedes 190 E 2.5 - 16 Evo. II Touring Car ´92.

Usa un BMW M5 mejorado al máximo y con ruedas de carrera medios delante y duros detrás.



10 SCHWARZWALD LIGA A (c. sueltas) — Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Trial Mountain	3	A Nac.	Sólo coches alemanes	5.000 Cr.
Opera Paris inverso	4	A Nac.	Sólo coches alemanes	5.000 Cr.
Autumn Ring	4	A Nac.	Sólo coches alemanes	5.000 Cr.

Oro en todo: BMV M3 GTR Race Car ´01

Coche recomendado: Audi A3 3.2 Quattro mejorado con neumáticos deportivos medios.





8 | CARRERAS JAPONESAS

1 CAMPEONATO DE JAPÓN — Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Fuji Speedway ´90	5	A Nac.	Sólo coches japoneses	7.500 Cr.
Tsukuba	10	A Nac.	Sólo coches japoneses	7.500 Cr.
Tokio R246 inverso	5	A Nac.	Sólo coches japoneses	7.500 Cr.
Twin Ring Motegi	4	A Nac.	Sólo coches japoneses	7.500 Cr.
Suzuka	4	A Nac.	Sólo coches japoneses	7.500 Cr.

1º en campeonato: 35.000 Créditos y Nissan Fairlady Z Concept LM Race Car ´02

Usa un MINOLTA Toyota 88C-V Race Car.



2 CAMPEONATO JAPONÉS DE GT — Dificultad: Alta

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Tokio Route R246	5	A Int.	Ninguna	15.000 Cr.
Suzuka circuito este	12	A Int.	Ninguna	15.000 Cr.
Seoul Central	10	A Int.	Ninguna	15.000 Cr.
Fuji Speedway ´90	6	A Int.	Ninguna	15.000 Cr.
Twin Ring Motegi Super Speedway	12	A Int.	Ninguna	15.000 Cr.
Laguna Seca	7	A Int.	Ninguna	15.000 Cr.
Hong Kong	9	A Int.	Ninguna	15.000 Cr.

1º en campeonato: 100.000 Créditos y Nissan MOTUL PITWORK Z (JGTC) ´04

Usa un MINOLTA Toyota 88C-V Race Car mejorado.



3 CLÁSICOS JAPONESES DE LOS ´70 (c. sueltas) — Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Fuji Speedway ´80	2	B Nac.	Sólo coches japoneses del 70 al 79	2.000 Cr.
Autumn Ring mini inverso	4	B Nac.	Sólo coches japoneses del 70 al 79	2.000 Cr.
Tsukuba	3	B Nac.	Sólo coches japoneses del 70 al 79	2.000 Cr.
Driving Park Motorland inverso	4	B Nac.	Sólo coches japoneses del 70 al 79	2.000 Cr.
Trial Mountain	2	B Nac.	Sólo coches japoneses del 70 al 79	2.000 Cr.

Oro en todo: Nissan SKYLINE HT 2000 GT-R (KPGC10) ´70

Coche recomendado para participar: Mitsubishi Mirage 1400 GLX ´78.



4 FESTIVAL JAPONÉS DE LOS 80 (c. sueltas) — Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
El Capitán	3	A Nac.	Sólo coches japoneses del 80 al 89	3.000 Cr.
Special Stage Rute 5 inverso	5	A Nac.	Sólo coches japoneses del 80 al 89	3.000 Cr.
Tsukuba	5	A Nac.	Sólo coches japoneses del 80 al 89	3.000 Cr.
Apricot Hill inverso	3	A Nac.	Sólo coches japoneses del 80 al 89	3.000 Cr.
Suzuka	2	A Nac.	Sólo coches japoneses del 80 al 89	3.000 Cr.

Oro en todo: Mitsubishi HSR-II Concept ´89

Coche recomendado para participar: Nissan Skyline GT-R ´89.



5 RETO JAPONÉS DE LOS 90 (c. sueltas) — Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Apricot Hill	3	A Nac.	Sólo coches japoneses del 90 al 99	3.000 Cr.
Grand Valley este inverso	4	A Nac.	Sólo coches japoneses del 90 al 99	3.000 Cr.
Twin Ring Motegi Este corto	3	A Nac.	Sólo coches japoneses del 90 al 99	3.000 Cr.
Special State Route 5 inverso	3	A Nac.	Sólo coches japoneses del 90 al 99	3.000 Cr.
Fuji Speedway ´90	3	A Nac.	Sólo coches japoneses del 90 al 99	3.000 Cr.

Oro en todo: Nismo 400R '96

Coche recomendado para participar: Nissan Skyline GT-R ´99.



6 COPA DE COMPACTOS JAPONESES (camp.) — Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Twin Ring Motegi este corto	2	B Nac.	Sólo japoneses de hasta 4000 mm	2.000 Cr.
Autumn Ring mini inverso	4	B Nac.	Sólo japoneses de hasta 4000 mm	2.000 Cr.
Tsukuba	3	B Nac.	Sólo japoneses de hasta 4000 mm	2.000 Cr.
Deep Forest inverso	2	B Nac.	Sólo japoneses de hasta 4000 mm	2.000 Cr.
Suzuka circuito este	3	B Nac.	Sólo japoneses de hasta 4000 mm	2.000 Cr.

1º en campeonato: 15.000 Cr. y Honda LIFE STEP VAN ´74

Usa un Toyota Yaris RS Turbo (J) mejorado en potencia.



CARRERAS AMERICANAS |9|

1 CAMPEONATO GENERAL AMERICANO (camp.) — Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Seattle	5	A Nac.	Sólo coches americanos	10.000 Cr.
Infineon para deportivos	5	A Nac.	Sólo coches americanos	10.000 Cr.
New York	4	A Nac.	Sólo coches americanos	10.000 Cr.
El Capitán inverso	4	A Nac.	Sólo coches americanos	10.000 Cr.
Laguna Seca	5	A Nac.	Sólo coches americanos	10.000 Cr.

1º en campeonato: 35.000 Créditos y Chevrolet Corvette Convertible (C1) ´54

Usa un Cadillac CIEN ´02 mejorado en potencia.





2 STARS AND STRIPES (carreras sueltas) — Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Laguna Seca	3	B Int.	Sólo americanos sin modificar	10.000 Cr.
Seattle	3	B Int.	Sólo americanos sin modificar	10.000 Cr.
Infineon para deportivos	4	B Int.	Sólo americanos sin modificar	10.000 Cr.

Oro en todo: Chevrolet Camaro LM Race Car ´01

Coche recomendado para participar: Saleen S7.



3 COMPETICIÓN DE "MUSCLE CARS" (c. sueltas) — Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
New York inverso	3	A Nac.	Sólo coches americanos	3.000 Cr.
Laguna Seca	3	A Nac.	Sólo coches americanos	3.000 Cr.
El Capitán	3	A Nac.	Sólo coches americanos	3.000 Cr.

Oro en todo: Chevrolet Chevelle SS 454 ´70

Coche recomendado para participar: Cadillac CIEN ´02 mejorado en potencia.



4 COMP. DE "MUSCLE CARS" ANTIGUOS (c. sueltas) — Dificultad: Alta

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
New York	2	B Nac.	Sólo americanos hasta 1980	3.000 Cr.
Infineon para deportivos	2	B Nac.	Sólo americanos hasta 1980	3.000 Cr.
Seattle	2	B Nac.	Sólo americanos hasta 1980	3.000 Cr.

Oro en todo: Plymouth Super Bird ´70

Coche recomendado: Mercury Cougar XR mejorado en suspensiones y potencia.



EVENTOS ESCUDERÍAS FRANCESAS |10|

1 COPA RENAULT CLÍO (campeonato) — Dificultad: Alta

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Apricot Hill	3	A Nac.	Sólo Renault Clio	10.000 Cr.
Twin ring Motegi Este (corto)	3	A Nac.	Sólo Renault Clio	10.000 Cr.
Seoul Central inverso	4	A Nac.	Sólo Renault Clio	10.000 Cr.
Clubman Stage Route 5	5	A Nac.	Sólo Renault Clio	10.000 Cr.
Deep Forest	3	A Nac.	Sólo Renault Clio	10.000 Cr.

1º en campeonato: 50.000 Créditos y Clio Renault Sport Trophy V6 24V Race Car ´00

Usa un Renault Clio Sport V6 Phase 2 mejorado al máximo y con neumáticos de carrera medios.



2 COPA RENAULT MEGANE (camp.) — Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Suzuka circuito este	3	B Int.	Sólo Renault Megane	7.500 Cr.
Opera Paris	3	B Int.	Sólo Renault Megane	7.500 Cr.
Laguna Seca	2	B Int.	Sólo Renault Megane	7.500 Cr.
Seoul Central	3	B Int.	Sólo Renault Megane	7.500 Cr.
Cotte d´Azur	2	B Int.	Sólo Renault Megane	7.500 Cr.

1º en campeonato: 35.000 Créditos y Renault Avantime

Usa un Renault Megane 2.0 16V con ligera mejora de potencia.



3 CITROEN 2 CV (campeonato) — Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Opera Paris inverso	1	Ninguna	Sólo Citroen 2CV Type A	2.000 Cr.
Cotte d´Azur	1	Ninguna	Sólo Citroen 2CV Type A	2.000 Cr.
Autumn Ring mini	2	Ninguna	Sólo Citroen 2CV Type A	2.000 Cr.
Deep Forest inverso	1	Ninguna	Sólo Citroen 2CV Type A	2.000 Cr.
Tsukuba	2	Ninguna	Sólo Citroen 2CV Type A	2.000 Cr.

1º en campeonato: 10.000 Créditos y Citroen 2CV Type A ´54

Usa un 2CV Type A ´54 con ligera mejora de potencia.



4 COPA RENAULT ALPINE (campeonato) — Dificultad: Alta

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Tokio Route R246	2	A Nac.	Sólo modelos Alpine	7.500 Cr.
Trial Mountain	3	A Nac.	Sólo modelos Alpine	7.500 Cr.
Opera Paris inverso	3	A Nac.	Sólo modelos Alpine	7.500 Cr.
Special Stage Route 5	2	A Nac.	Sólo modelos Alpine	7.500 Cr.
Grand Valley	2	A Nac.	Sólo modelos Alpine	7.500 Cr.

1º en campeonato: 50.000 Créditos y Alpine A110 1600S ´73

Usa un Alpine A310 1600VE mejorado al máximo y con neumáticos de carrera blandos.



5 COPA PEUGEOT 206 (carreras sueltas) — Dificultad: Alta

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Opera Paris	4	B Int.	Sólo 206	7.500 Cr.
Tsukuba	5	B Int.	Sólo 206	7.500 Cr.
Driving Park Motorland inverso	8	B Int.	Sólo 206	7.500 Cr.
Suzuka circuito este	5	B Int.	Sólo 206	7.500 Cr.
Cotte d´Azur	3	B Int.	Sólo 206	7.500 Cr.

Oro en todo: Peugeot 205 Turbo 16 Rally Car ´85

Coche recomendado: Peugeot 206 RC mejorado al máximo con neumáticos de carrera medios.



11 | EVENTOS ESCUDERÍAS ALEMANAS

1 TROFEO BMW SERIE 1 (carreras sueltas) — Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Grand Valley	1	Ninguna	Sólo Serie 1	3.000 Cr.
Infineon para deportivos	2	Ninguna	Sólo Serie 1	3.000 Cr.
Twin Ring Motegi Este corto	2	Ninguna	Sólo Serie 1	3.000 Cr.

Oro en todo: BMW 2002 Turbo ´73

Usa un BMW 120D´04 con neumáticos de carrera medios y alguna mejora de potencia.



2 CLUB BMW "M" (campeonato) — Dificultad: Alta

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
El Capitán inverso	2	A Nac.	Sólo BMW M	10.000 Cr.
Apricot Hill	3	A Nac.	Sólo BMW M	10.000 Cr.
Opera Paris inverso	4	A Nac.	Sólo BMW M	10.000 Cr.
Suzuka	2	A Nac.	Sólo BMW M	10.000 Cr.
Nürburgring	1	A Nac.	Sólo BMW M	10.000 Cr.

1º en campeonato: 35.000 Créditos y BMW M3 GTR ´03

Usa un BMW M5 con neumáticos de carrera medios.



3 COPA VOLKSWAGEN BEETLE (campeonato) — Dificultad: Alta

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Fuji Speedway ´90	2	B Nac.	Sólo Beetle y New Beetle	2.500 Cr.
Twin Ring Motegi	2	B Nac.	Sólo Beetle y New Beetle	2.500 Cr.
Tsukuba	3	B Nac.	Sólo Beetle y New Beetle	2.500 Cr.
Suzuka	1	B Nac.	Sólo Beetle y New Beetle	2.500 Cr.
Fuji Speedway 2005	2	B Nac.	Sólo Beetle y New Beetle	2.500 Cr.

1º en campeonato: 25.000 Créditos y VW Beetle 1100 Standard (Type´11) ´49

Usa un VW Beetle Cup Car con todas las mejoras.



4 COPA VOLKSWAGEN LUPO (campeonato) — Dificultad: Alta

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Fuji Speedway ´90	2	A Nac.	Sólo VW Lupo	5.000 Cr.
Nürburgring	1	A Nac.	Sólo VW Lupo	5.000 Cr.
Tsukuba	3	A Nac.	Sólo VW Lupo	5.000 Cr.
Suzuka	1	A Nac.	Sólo VW Lupo	5.000 Cr.
Infineon para deportivos	2	A Nac.	Sólo VW Lupo	5.000 Cr.

1º en campeonato: 25.000 Créditos y VW Karmann Ghia Coupe (Type-1) ´68

Usa un VW Lupo Cup Car con todas las mejoras.



5 COPA VOLKSWAGEN GTI (c. sueltas) — Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Hong Kong inverso	2	B Nac.	Sólo Golf, Lupo, Beetle y Polo GTI	2.000 Cr.
Opera Paris	3	B Nac.	Sólo Golf, Lupo, Beetle y Polo GTI	2.000 Cr.
Tsukuba	2	B Nac.	Sólo Golf, Lupo, Beetle y Polo GTI	2.000 Cr.
Mid field inverso	2	B Nac.	Sólo Golf, Lupo, Beetle y Polo GTI	2.000 Cr.
Deep Forest inverso	2	B Nac.	Sólo Golf, Lupo, Beetle y Polo GTI	2.000 Cr.

Oro en todo: Golf GTI ´76

Coche recomendado: VW Golf GTI con neumáticos de carrera medios.



6 AUDI TOURIST TROPHY (camp.) — Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
El Capitán	2	B Nac.	Sólo Audi TT	5.000 Cr.
Tokio R246 inverso	1	B Nac.	Sólo Audi TT	5.000 Cr.
Deep Forest inverso	2	B Nac.	Sólo Audi TT	5.000 Cr.

1º en campeonato: 20.000 Créditos y Audi Le Mans Quattro ´93

Usa un Audi TT Coupé 3.2 quattro con alguna mejora.



7 COPA AUDI A3 (carreras sueltas) — Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Suzuka circuito Este	4	Ninguna	Sólo Audi A 3	2.000 Cr.
Mid field	3	Ninguna	Sólo Audi A 3	2.000 Cr.
Laguna Seca	7	Ninguna	Sólo Audi A 3	2.000 Cr.

Oro en todo: Audi Pikes Peak Quattro ´03

Coche recomendado para participar: Audi A3 3.2 quattro con una pequeña mejora.



8 MERCEDES LEYENDAS FLECHA PLATEADA (c. sueltas) — Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Fuji Speedway ´90	3	A Nac.	Sólo Mercedes	7.500 Cr.
Nürburgring	1	A Nac.	Sólo Mercedes	7.500 Cr.
Opera Paris	3	A Nac.	Sólo Mercedes	7.500 Cr.

Oro en todo: Mercedes CLK Touring Car

Coche recomendado para participar: Mercedes-Benz McLaren SLC.



9 RETO MERCEDES SL (carreras sueltas) — Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Apricot Hill	4	B Int.	Sólo Mercedes SL	10.000 Cr.
Fuji Speedway ´80	4	B Int.	Sólo Mercedes SL	10.000 Cr.
El Capitán	4	B Int.	Sólo Mercedes SL	10.000 Cr.

Oro en todo: Mercedes-Benz 300 SL Coupe ´54

Coche recomendado para participar: Mercedes SL 65 AMG.



10 TROFEO OPEL SPEEDSTER (c. sueltas) — Dificultad: Alta

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Grand Valley	3	B Inter.	Sólo Opel Speedster	7.500 Cr.
Autumn Ring inverso	4	B Inter.	Sólo Opel Speedster	7.500 Cr.
Suzuka circuito este	4	B Inter.	Sólo Opel Speedster	7.500 Cr.
Infineon para deportivos	3	B Inter.	Sólo Opel Speedster	7.500 Cr.
Seattle	3	B Inter.	Sólo Opel Speedster	7.500 Cr.

Oro en todo: Opel Calibra Touring Car

Usa un Opel Speedster Turbo ´00 mejorado al máximo y con neumáticos de carrera blandos.





EVENTOS ESCUDERÍAS JAPONESAS 12

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN

1 CARRERA DAIHATSU COPEN (c. sueltas)
Dificultad: **Media**

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Tsukuba	2	A Nac.	Sólo Daihatsu Copen	7.500 Cr.
Driving Park Motorland	3	A Nac.	Sólo Daihatsu Copen	7.500 Cr.
Autumn Ring mini	3	A Nac.	Sólo Daihatsu Copen	7.500 Cr.

Oro en todo: Daihatsu SIRION X4 (J) ´00

Coche recomendado: Daihatsu Copen Activa Top con alguna mejora.



3 NISSAN "RED EMBLEM" (c. sueltas)
Dificultad: **Media**

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Twin Ring Motegi	10	A Inter.	Sólo Nissan Skyline	12.000 Cr.
Trial Mountain inverso	6	A Inter.	Sólo Nissan Skyline	12.000 Cr.
Fuji Speedway ´80	4	A Inter.	Sólo Nissan Skyline	12.000 Cr.
New York inverso	6	A Inter.	Sólo Nissan Skyline	12.000 Cr.
Suzuka	6	A Inter.	Sólo Nissan Skyline	12.000 Cr.

Oro en todo: Nismo GT-R LM Road Going Version ´95

Usa un Nissan Skyline GT-R M-spec Nur (R34) ´02 con mejora de potencia y neumáticos de carrera medios.



5 NISSAN SILVIA & CO. (c. sueltas)
Dificultad: **Media**

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Tsukuba	3	B Nac.	Sólo Nissan Silvia y 200SX	2.000 Cr.
Special Stage Route 5	2	B Nac.	Sólo Nissan Silvia y 200SX	2.000 Cr.
Fuji Speedway ´90	2	B Nac.	Sólo Nissan Silvia y 200SX	2.000 Cr.

Oro en todo: Sileighty ´98

Coche recomendado para participar: Nissan 200SX (S14) ´96 mejorado en potencia.



7 MAZDA CLUB "RE" (carreras sueltas)
Dificultad: **Baja**

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Laguna Seca	2	B Nac.	Sólo Mazda RX-7, RX-8, 110S, etc.	5.000 Cr.
Autumn Ring inverso	2	B Nac.	Sólo Mazda RX-7, RX-8, 110S, etc.	5.000 Cr.
Special Stage Route 5 inverso	2	B Nac.	Sólo Mazda RX-7, RX-8, 110S, etc.	5.000 Cr.
Opera Paris	2	B Nac.	Sólo Mazda RX-7, RX-8, 110S, etc.	5.000 Cr.
Suzuka	1	B Nac.	Sólo Mazda RX-7, RX-8, 110S, etc.	5.000 Cr.

Oro en todo: Mazda 110S (L10A) ´67

Coche recomendado para participar: Mazda RX-8 Concept LM Race Car ´01.



9 COPA MAZDA NR-A RX-8 (camp.)
Dificultad: **Media**

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Laguna Seca	2	B Nac.	Sólo Mazda MX-8	2.000 Cr.
Special Stage Route 5	2	B Nac.	Sólo Mazda MX-8	2.000 Cr.
Fuji Speedway ´90	2	B Nac.	Sólo Mazda MX-8	2.000 Cr.
El Capitán	2	B Nac.	Sólo Mazda MX-8	2.000 Cr.
Tsukuba	3	B Nac.	Sólo Mazda MX-8	2.000 Cr.

1º en campeonato: 15.000 Créditos y Mazda RX-8 Concept LM Race Car ´01

Usa un Mazda RX-8 Concept (Type-I) ´01.



11 CARRERA HONDA CIVIC (c. sueltas)
Dificultad: **Media**

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Twin Ring Motegi este circuito corto	2	B Nac.	Sólo Honda Civic	5.000 Cr.
Suzuka circuito este	3	B Nac.	Sólo Honda Civic	5.000 Cr.
Deep Forest	2	B Nac.	Sólo Honda Civic	5.000 Cr.
Autumn Ring mini	3	B Nac.	Sólo Honda Civic	5.000 Cr.
Mid Field inverso	2	B Nac.	Sólo Honda Civic	5.000 Cr.

Oro en todo: Honda MUGEN MOTUL CIVIC Si Race Car ´87

Coche recomendado para participar: Honda CIVIC TYPE R (EP) ´04 mejorado en potencia.



2 CARRERA DAIHATSU MIDGET II (c. única)
Dificultad: **Baja**

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Driving Park Motorland inverso	4	Ninguna	Sólo Daihatsu Midget II	Ninguno

Recompensa 1º en la carrera: 2.000 Créditos y Daihatsu Midget ´63

Coche recomendado: Daihatsu Midget II D-Type con alguna mejora.

4 NISSAN LOS HERMANOS MICRA (c. sueltas)
Dificultad: **Alta**

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Autumn Ring mini	4	B Nac.	Sólo Nissan Micra, Cube, March, etc.	2.000 Cr.
Suzuka circuito este	3	B Nac.	Sólo Nissan Micra, Cube, March, etc.	2.000 Cr.
Grand Valley este inverso	2	B Nac.	Sólo Nissan Micra, Cube, March, etc.	2.000 Cr.

Oro en todo: Nissan mm-R Cup Car ´01

Coche recomendado para participar: Nissan Cube Ex al máximo de mejoras.



6 NISSAN CLUB "Z" (carreras sueltas)
Dificultad: **Media**

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
New York	3	A Nac.	Sólo Nissan Z	7.500 Cr.
Tokio Route R246 inverso	2	A Nac.	Sólo Nissan Z	7.500 Cr.
El Capitán	3	A Nac.	Sólo Nissan Z	7.500 Cr.
Laguna Seca	3	A Nac.	Sólo Nissan Z	7.500 Cr.
Grand Valley inverso	2	A Nac.	Sólo Nissan Z	7.500 Cr.

Oro en todo: Nissan 240 ZG (HS30) ´71

Coche recomendado para participar: Nissan OPTION Stream Z ´04.



8 COPA MAZDA ROADSTER NR-A (camp.)
Dificultad: **Media**

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Twin Ring Motegi (corto)	2	B Nac.	Sólo Mazda MX5	2.000 Cr.
Tokio R46	1	B Nac.	Sólo Mazda MX5	2.000 Cr.
Clubman Stage Route 5 (inverso)	2	B Nac.	Sólo Mazda MX5	2.000 Cr.
Tskuba	3	B Nac.	Sólo Mazda MX5	2.000 Cr.
Trial Mountain	2	B Nac.	Sólo Mazda MX5	2.000 Cr.

1º en campeonato: 15.000 Créditos y Mazda MX Crossport ´05

Usa un Mazda MX-5 1800 RS (J) con neumáticos medios.



10 ENCUENTRO HONDA TYPE R (c. sueltas)
Dificultad: **Media**

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Twin Ring Motegi	4	B Inter.	Sólo Honda Type R	10.000 Cr.
Autumn Ring inverso	5	B Inter.	Sólo Honda Type R	10.000 Cr.
Suzuka	4	B Inter.	Sólo Honda Type R	10.000 Cr.
Driving Park Motorland inverso	10	B Inter.	Sólo Honda Type R	10.000 Cr.
Tsukuba	10	B Inter.	Sólo Honda Type R	10.000 Cr.

Oro en todo: Honda HSC The 37th Tokio Motor Show Concept Car ´03

Coche recomendado: Honda CIVIC TYPE R (EP) ´04 mejorado en potencia.



12 ENCUENTRO MITSUBISHI EVOLUTION (c. sueltas)
Dificultad: **Baja**

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Special Stage Route 5I	3	B Nac.	Sólo Mitsubishi Lace Evolution	2.000 Cr.
Fuji Speedway ´90	2	B Nac.	Sólo Mitsubishi Lace Evolution	2.000 Cr.
Tokio Route R246	1	B Nac.	Sólo Mitsubishi Lace Evolution	2.000 Cr.

Oro en todo: Mitsubishi Lancer 1600 GSR Rally Car ´74

Usa un Mitsubishi Lacer Evolution VIII MR GSR ´04 con neumáticos blandos.



13 DEPORTIVO CLÁSICO ISUZU (c. sueltas)
Dificultad: **Baja**

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Tsukuba	3	Ninguna	Sólo Isuzu Piazza, Bellett y 117	2.000 Cr.
Fuji Speedway ´80	2	Ninguna	Sólo Isuzu Piazza, Bellett y 117	2.000 Cr.
Trial Mountain	2	Ninguna	Sólo Isuzu Piazza, Bellett y 117	2.000 Cr.

Oro en todo: Isuzu 117 Coupe ´68

Coche recomendado para participar: Isuzu Ballet 1600 GT-R mejorado.



14 COPA MITSUBISHI MIRAGE (camp.) — Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Tsukuba	3	Ninguna	Sólo Mitsubishi Mirage	2.000 Cr.
Autumn Ring	2	Ninguna	Sólo Mitsubishi Mirage	2.000 Cr.
Special Stage Route 5	2	Ninguna	Sólo Mitsubishi Mirage	2.000 Cr.
Laguna Seca	2	Ninguna	Sólo Mitsubishi Mirage	2.000 Cr.
Suzuka	1	Ninguna	Sólo Mitsubishi Mirage	2.000 Cr.

Recompensa 15.000 Cr. y Mitsubishi i ´03

Coche recomendado para participar: Mitsubishi Mirage 1400 GLX ´78



16 CARRERA SUBARU 360 (carrera única) — Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Tsukuba	3	A Nac.-	Sólo Subaru 360	3.000 Cr.

Recompensa SUBARU 360 ´58

Coche recomendado para participar: Subaru 360 ´58.

18 COPA SUZUKI CONCEPT (carreras sueltas) — Dificultad: Alta

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Twin Ring Motegi corto	4	Ninguna	Sólo Concept-S2 y GSX-R/4	2.000 Cr.
Seattle	2	Ninguna	Sólo Concept-S2 y GSX-R/4	2.000 Cr.
Tsukuba	3	Ninguna	Sólo Concept-S2 y GSX-R/4	2.000 Cr.

Oro en todo: Suzuki GSX-R/4 ´01

Coche recomendado para participar: Suzuki CONCEPT-S2 ´03.

19 CARRERA TOYOTA ALTEZZA (c. sueltas) — Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Tsukuba	3	B Nac.	Sólo Lexus y Toyota	2.000 Cr.
Suzuka	1	B Nac.	Sólo Lexus y Toyota	2.000 Cr.
Apricot Hill	2	B Nac.	Sólo Lexus y Toyota	2.000 Cr.
Twin Ring Motegi	2	B Nac.	Sólo Lexus y Toyota	2.000 Cr.
Fuji Speedway 2005	2	B Nac.	Sólo Lexus y Toyota	2.000 Cr.

Oro en todo: Toyota Altezza Touring Car ´01

Coche rec.: Lexus IS300 Sport Cross con una leve mejora de potencia.

15 SUBARU. LAS ESTRELLAS DE PLEYADES (camp.) — Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Tsukuba	5	B Inter.	Sólo Subaru Impreza y Legacy	10.000 Cr.
Trial Mountain	3	B Inter.	Sólo Subaru Impreza y Legacy	10.000 Cr.
Suzuka	2	B Inter.	Sólo Subaru Impreza y Legacy	10.000 Cr.
Deep Forest	3	B Inter.	Sólo Subaru Impreza y Legacy	10.000 Cr.
Laguna Seca	3	B Inter.	Sólo Subaru Impreza y Legacy	10.000 Cr.

1º en campeonato: 75.000 Créditos y Subaru IMPREZA Super Touring Car ´01

Usa un Subaru IMPREZA Rally Car ´01.



17 COPA SUZUKI K-CAR (carreras sueltas) — Dificultad: Alta

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Autumn Ring mini inverso	4	B. Nac.	Sólo Suzuki MR, Alto, Wagon...	5.000 Cr.
Tsukuba	3	B. Nac.	Sólo Suzuki MR, Alto, Wagon...	5.000 Cr.
Driving Park Motorland	4	B. Nac.	Sólo Suzuki MR, Alto, Wagon...	5.000 Cr.

Oro en todo: Suzuki CONCEPT-S2 ´03

Usa un Suzuki Kei WORKS ´02 mejorado al máximo.



20 COPA TOYOTA YARIS (c. sueltas) — Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Fuji Speedway ´90	2	Ninguna	Sólo Toyota Yaris	2.000 Cr.
Suzuka circuito Este	3	Ninguna	Sólo Toyota Yaris	2.000 Cr.
Twin Ring Motegi Este	2	Ninguna	Sólo Toyota Yaris	2.000 Cr.
Tsukuba	3	Ninguna	Sólo Toyota Yaris	2.000 Cr.
Autumn Ring	2	Ninguna	Sólo Toyota Yaris	2.000 Cr.

Oro en todo: Toyota Yaris RS (J) ´02

Coche recomendado para participar: Toyota Yaris RS (J) ´02 con alguna mejora.



13 | EVENTOS ESCUDERÍAS AMERICANAS

1 FESTIVAL CHEVROLET CORVETTE (c. sueltas) — Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Seattle	4	B Inter.	Sólo Corvette	10.000 Cr.
Laguna Seca	4	B Inter.	Sólo Corvette	10.000 Cr.
New York	4	B Inter.	Sólo Corvette	10.000 Cr.
Infineon para deportivos	4	B Inter.	Sólo Corvette	10.000 Cr.
El Capitán	4	B Inter.	Sólo Corvette	10.000 Cr.

Oro en todo: Chevrolet Corvette Z06 (C2) Race Car ´63

Coche rec.: Chevrolet Corvette Z06 (C5) ´00 mejorado en potencia y con neumáticos de carrera.



3 TROFEO CHRYSLER CROSSFIRE (c. sueltas) — Dificultad: Alta

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Seattle inverso	2	A Nac.	Sólo Crossfire	7.500 Cr.
Twin Ring Motegi	3	A Nac.	Sólo Crossfire	7.500 Cr.
Trial Mountain inverso	2	A Nac.	Sólo Crossfire	7.500 Cr.

Oro en todo: Dodge Viper GTSR Concept ´00

Coche recomendado: Chrysler Crossfire ´04 mejorado en potencia.



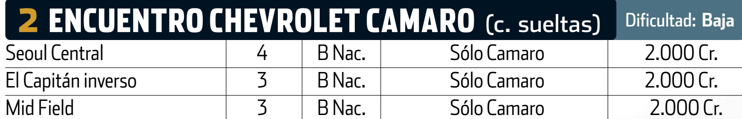
5 COPA SHELBY COBRA (carreras sueltas) — Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Seattle inverso	2	B Inter.	Sólo Shelby Cobra	10.000 Cr.
High SPeed ring inverso	2	B Inter.	Sólo Shelby Cobra	10.000 Cr.
New York	2	B Inter.	Sólo Shelby Cobra	10.000 Cr.
Laguna Seca	2	B Inter.	Sólo Shelby Cobra	10.000 Cr.
Trial Mountain inverso	2	B Inter.	Sólo Shelby Cobra	10.000 Cr.

Oro en todo: Shelby Mustang G.T. 350R ´65

Coche recomendado: Shelby Serie 1 Super Charge ´03 con ligera mejora en potencia.

2 ENCUENTRO CHEVROLET CAMARO (c. sueltas) — Dificultad: Baja



CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Seoul Central	4	B Nac.	Sólo Camaro	2.000 Cr.
El Capitán inverso	3	B Nac.	Sólo Camaro	2.000 Cr.
Mid Field	3	B Nac.	Sólo Camaro	2.000 Cr.

Oro en todo: Chevrolet Camaro IROC-Z Concept ´88

Coche recomendado para participar: Chevrolet Camaro LM Race Car ´01.



4 CLUB SALEEN S7 (carreras sueltas) — Dificultad: Alta

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Sarthe I	2	B Inter.	Sólo Saleen S7	10.000 Cr.
El Capitán	4	B Inter.	Sólo coches sin modificar	12.000 Cr.
Special Stage Route 5 inverso	4	B Inter.	Sólo coches sin modificar	12.000 Cr.
Suzuka	3	B Inter.	Sólo coches sin modificar	12.000 Cr.
Infineon para deportivos	4	B Inter.	Sólo coches sin modificar	12.000 Cr.

Oro en todo: SHELBY SERIES 1

Coche recomendado: Saleen S7 mejorado al máximo y con neumáticos de carrera medios.





EVENTOS ESCUDERÍAS BRITÁNICAS | 14

1 FESTIVAL ASTON MARTIN (c. sueltas)
Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Fuji Speedway ´90	2	B Nac.	Sólo Aston Martin	2.000 Cr.
Hong Kong	3	B Nac.	Sólo Aston Martin	2.000 Cr.
Autumn Ring	2	B Nac.	Sólo Aston Martin	2.000 Cr.

Oro en todo: Aston Martin D89 Coupe ´03

Coche recomendado para participar:
Aston Martin Vanquish.



3 TROFEO LOTUS ELISE (campeonato)
Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Tokio Route R246	4	A Nac.	Sólo Lotus Elise	7.500 Cr.
Autumn Ring inverso	5	A Nac.	Sólo Lotus Elise	7.500 Cr.
Special Stage Route 5 inverso	5	A Nac.	Sólo Lotus Elise	7.500 Cr.
Hong Kong	4	A Nac.	Sólo Lotus Elise	7.500 Cr.
Apricot Hill	4	A Nac.	Sólo Lotus Elise	7.500 Cr.

1º en campeonato: 30.000 Créditos y Lotus Elise Type 72 ´02

Usa un Lotus Elise 111R.



5 ENCUENTRO MINI DEPORTIVO (c. sueltas)
Dificultad: Alta

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Opera Paris	2	Ninguna	Sólo Mini	3.000 Cr.
Tokio Route R246	1	Ninguna	Sólo Mini	3.000 Cr.
Special Stage Route 5	3	Ninguna	Sólo Mini	3.000 Cr.
Seattle	2	Ninguna	Sólo Mini	3.000 Cr.
New York inverso	2	Ninguna	Sólo Mini	3.000 Cr.

Oro en todo: Marcos Mini Marcos GT ´70

Coche recomendado para participar:
Mini Cooper-S mejorado al máximo.



7 COPA TRIUMPH SPITFIRE (c. sueltas)
Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
El Capitán	2	A Nac.	Sólo Triumph Spitfire 1500	3.000 Cr.
Twin Ring Motegi Este corto	3	A Nac.	Sólo Triumph Spitfire 1500	3.000 Cr.
Autumn Ring mini inverso	4	A Nac.	Sólo Triumph Spitfire 1500	3.000 Cr.
Clubman Spe. Stage Route 5	3	A Nac.	Sólo Triumph Spitfire 1500	3.000 Cr.
Seoul Central inverso	2	A Nac.	Sólo Triumph Spitfire 1500	3.000 Cr.

Oro en todo: Triumph Spitfire 1500 ´74

Coche recomendado: Triumph Spitfire 1500
mejorado en suspensiones y en potencia.



2 FESTIVAL MG CARRERAS (c. sueltas)
Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Hong Kong inverso	2	A Nac.	Sólo MG	3.000 Cr.
Suzuka	1	A Nac.	Sólo MG	3.000 Cr.
Opera Paris	2	A Nac.	Sólo MG	3.000 Cr.
Driving Park Motorland	4	A Nac.	Sólo MG	3.000 Cr.
Grand Valley este inverso	2	A Nac.	Sólo MG	3.000 Cr.

Oro en todo: MGF ´97

Coche recomendado para participar:
MG FT 160 con algunas mejoras.



4 CLÁSICOS LOTUS (campeonato)
Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Hong Kong inverso	2	Ninguna	Sólo Lotus Europa y Ela	2.000 Cr.
Laguna Seca	2	Ninguna	Sólo Lotus Europa y Ela	2.000 Cr.
El Capitán	2	Ninguna	Sólo Lotus Europa y Ela	2.000 Cr.
Tsukuba	3	Ninguna	Sólo Lotus Europa y Ela	2.000 Cr.
Apricot Hill	3	Ninguna	Sólo Lotus Europa y Ela	2.000 Cr.

1º en campeonato: 10.000 Créditos y Lotus Elan S1 ´62

Coche recomendado: Lotus Special.



6 CARRERAS TVR BLACKPOOL (c. sueltas)
Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Cotte d´Azur	4	A Nac.	Sólo modelos TVR	3.000 Cr.
Opera Paris	5	A Nac.	Sólo modelos TVR	3.000 Cr.
Hong Kong inverso	5	A Nac.	Sólo modelos TVR	3.000 Cr.
High Speed inverso	4	A Nac.	Sólo modelos TVR	3.000 Cr.
New Cork inverso	4	A Nac.	Sólo modelos TVR	3.000 Cr.

Oro en todo: TVR Cerbera Speed 12 ´00

Coche recomendado para participar:
TVR Cerbera Speed 12 ´00.



15 | EVENTOS ESCUDERÍAS KOREANAS

1 FESTIVAL DEPORTIVO HYUNDAI (c. sueltas)
Dificultad: Media

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Autumn Ring	2	B Nac.	Sólo Hyundai	5.000 Cr.
Hong Kong	2	B Nac.	Sólo Hyundai	5.000 Cr.
Gran Valley este	2	B Nac.	Sólo Hyundai	5.000 Cr.
Tsukuba	3	B Nac.	Sólo Hyundai	5.000 Cr.
Seoul Central	2	B Nac.	Sólo Hyundai	5.000 Cr.

Oro en todo: Hyundai Clix ´01

Coche recomendado: Hyundai Coupe FX ´01
con neumáticos de carrera medios.



16 | EVENTOS ESCUDERÍAS ITALIANAS

1 COPA GTA ALFA ROMEO (carreras sueltas)
Dificultad: Baja

CIRCUITO	VUELTAS	LICENCIA	RESTRICCIONES	1ª POSICIÓN
Grand Valley inverso	2	Ninguna	Sólo Alfa 147 GTA y Giulia Sprint GTA	2.000 Cr.
Tsukuba	3	Ninguna	Sólo Alfa 147 GTA y Giulia Sprint GTA	2.000 Cr.
Apricot Hill	2	Ninguna	Sólo Alfa 147 GTA y Giulia Sprint GTA	2.000 Cr.

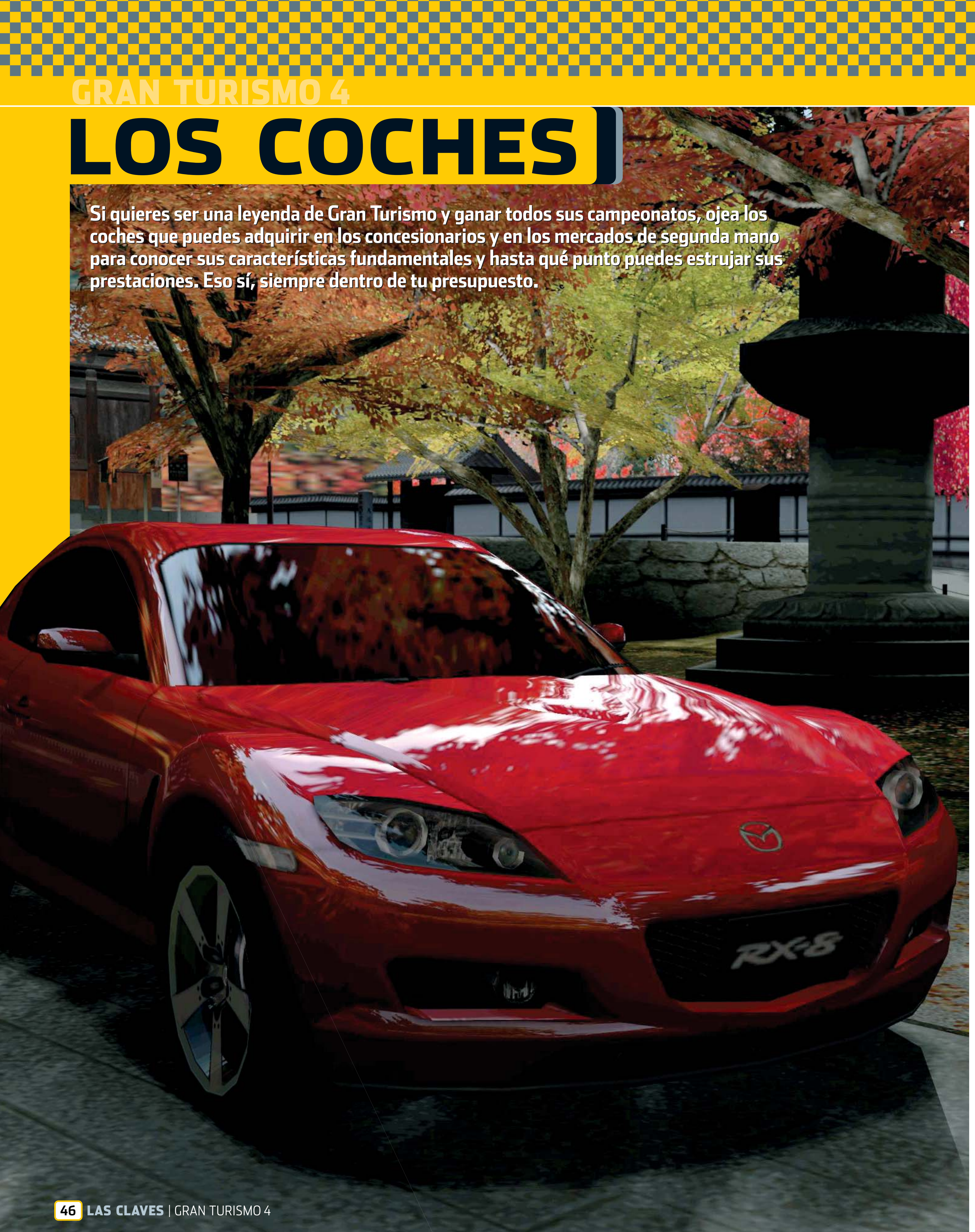
Oro en todo: Alfa Romeo Giulia Sprint GTA 1600 ´65

Coche recomendado: Alfa Romeo 147 GTA
mejorado en suspensiones y en potencia.



LOS COCHES

Si quieres ser una leyenda de Gran Turismo y ganar todos sus campeonatos, ojea los coches que puedes adquirir en los concesionarios y en los mercados de segunda mano para conocer sus características fundamentales y hasta qué punto puedes estrujar sus prestaciones. Eso sí, siempre dentro de tu presupuesto.



AMÉRICA 1

GNX '87 — MD TT BUICK
Precio Compra 31,080 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 280 CV. / 615 CV.
Peso inicial/Final 1600 Kg. / 1328 Kg.



Special '62 — MD TT BUICK
Precio Compra 58,000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 564 CV. / 874 CV.
Peso inicial/Final 1364 Kg. / 1159 Kg.

CIEN '02 — MD TT CADILLAC
Precio Compra —
Obtenido en Rally D'umbría Fácil
Potencia Inicial/Final 400 CV. / 1023 CV.
Peso inicial/Final 1350 Kg. / 1232 Kg.

C12 '03 — MD TT CALLAWAY
Precio Compra 175,880 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 439 CV. / 719 CV.
Peso inicial/Final 1480 Kg. / 1258 Kg.



2D Race Car '67 — MR CHAPARRAL
Precio Compra 1.100.000 Cr
Obtenido en Resistencia- Nürburgring 4H.
Pot. Inicial/Final 426 CV. / 1041 CV.
Peso inicial/Final 771 Kg. / 771 Kg.

2J Race Car '70 — MC TT CHAPARRAL
Precio Compra 1.200.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 689 CV. / 1120 CV.
Peso inicial/Final 821 Kg. /821 Kg.

SSR '03 — MD TT CHEVROLET
Precio Compra 44,560 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 294 CV. / 294 CV.
Peso inicial/Final 2248 Kg. / 1865 Kg.

Camaro SS '00 — MD TT CHEVROLET
Precio Compra 22.150 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 324 CV. / 615 CV.
Peso inicial/Final 1560 Kg. / 1294 Kg.

Corvette Z06 (C5)'00 — MD TT CHEVROLET
Precio Compra 53.570 Cr.
Obtenido en Festival Corvette
Potencia Inicial/Final 385 CV. / 740 CV.
Peso inicial/Final 1409 Kg. / 1197 Kg.

Silverado SST Concept '02 — TD CHEVROLET
Precio Compra 31,080 Cr.
Obt. en Camp. amateur- Sport Truck Race
Potencia Inicial/Final 487 CV. / 835 CV.
Peso inicial/Final 2268 Kg. / 1882 Kg.

Corvette Convertible (C1) '54 — TD CHEVROLET
Precio Compra 31,080 Cr.
Ob. en Campeonato general americano.
Potencia Inicial/Final 152 CV. / 373 CV.
Peso inicial/Final 1309 Kg. / 1112 Kg.

Corvette Coupe (C2)'63 — TD CHEVROLET
Precio Compra 84.890 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 253 CV. / 522 CV.
Peso inicial/Final 1370 Kg. / 1164 Kg.

Camaro Z28 302 '69 — TD CHEVROLET
Precio Compra 65.000 Cr
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 294 CV. / 520 CV.
Peso inicial/Final 1415 Kg. / 1202 Kg.

Camaro SS '69 — MD TT CHEVROLET
Precio Compra 60.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 304 CV. / 519 CV.
Peso inicial/Final 1401 Kg. / 1190 Kg.

Corvette Stingray L46 350 (C3) '69 — MD TT CHEVROLET
Precio Compra 71.500 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 355 CV. / 602 CV.
Peso inicial/Final 1490 Kg. / 1266 Kg.

Corvette ZR-1 (C4) '90 — MD TT CHEVROLET
Precio Compra 82.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 380 CV. / 710 CV.
Peso inicial/Final 1600 Kg. / 1328 Kg.

Chevelle SS 454 '70 — MD TT CHEVROLET
Precio Compra --
Obt. en Comp. americana Muscle Cars
Potencia Inicial/Final 456 CV. / 769 CV.
Peso inicial/Final 1762 Kg. / 1462 Kg.

Camaro IROC-Z Concept '88 — MD TT CHEVROLET
Precio Compra --
Obtenido en Encuentro Camaro
Potencia Inicial/Final 233 CV. / 525 CV.
Peso inicial/Final 1468 Kg. / 1247 Kg.

Corvette C5R (C5) '00 — MD TT CHEVROLET
Precio Compra 1.000.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 629 CV. / 962 CV.
Peso inicial/Final 1139 Kg. / 1139 Kg.

Camaro LM Race Car '01 — MD TT CHEVROLET
Precio Compra --
Obt. en Camp. americano Stars & Stripers
Potencia Inicial/Final 601 CV. / 902 CV.
Peso inicial/Final 1160 Kg. / 1160 Kg.

Camaro Z28 Coupe '97 — MD TT CHEVROLET
Precio Compra 12.055 Cr
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 261 CV. / 560 CV.
Peso inicial/Final 1561 Kg. / 1295 Kg.

Corvette GRAN SPORT C4) '96 — MD TT CHEVROLET
Segunda mano 22.950 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 303 CV. / 597 CV.
Peso inicial/Final 1496 Kg. / 1271 Kg.

PT- Cruise '00 — MD TT CHRYSLER
Precio Compra 16.390 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 152 CV. / 318 CV.
Peso inicial/Final 1270 Kg. / 1079 Kg.

Crossfire '04 — MD TD CHRYSLER
Precio Compra 35.670 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 218 CV. / 410 CV.
Peso inicial/Final 1361 Kg. / 1156 Kg.

Prowler '02 — MD TT CHRYSLER
Precio Compra —
Obt. en Camp. amateur: Spider & Roadster
Potencia Inicial/Final 254 CV. / 447 CV.
Peso inicial/Final 1287 Kg. / 1093 Kg.

300C '05 — MD TT CHRYSLER
Precio Compra 34.780 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 345 CV. / 705 CV.
Peso inicial/Final 1878 Kg. / 1596 Kg.

DeLorean S2 '04 — MT TT DMC
Precio Compra —
Obt. en Misiones de conducción 1ª a 10ª.
Potencia Inicial/Final 200 CV. / 448 CV.
Peso inicial/Final 1288 Kg. / 1094 Kg.

STR4 '03 — MD TD DODGE
Precio Compra 20.640 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 215 CV. / 511 CV.
Peso inicial/Final 1350 Kg. /1147 Kg.

RAM 1500 LARAMIE Hemi Quad Cab '04 — 4X4 DODGE
Precio Compra 37.930 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 350 CV. / 726 CV.
Peso inicial/Final 2390 Kg. / 1983 Kg.



VIPER SRT10 '03 — MD TT DODGE
Precio Compra 84.880 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 507 CV. / 1032 CV.
Peso inicial/Final 1533 Kg. / 1272 Kg.

VIPER GTRS Concept '00 — MD TT DODGE
Precio Compra —
Obtenido en Trofeo Crossfire.
Potencia Inicial/Final 505 CV. / 969 CV.
Peso inicial/Final 1475 Kg. / 1253 Kg.

VIPER GTS-R Team Oreca Race Car '00 — MD TT DODGE
Precio Compra 1.000.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 597 CV. / 959 CV.
Peso inicial/Final 1150 Kg. / 1150 Kg.

Charge C440 R/T '70 — MD TT DODGE
Precio Compra 75.500 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 380 CV. / 724 CV.
Peso inicial/Final 1650 Kg. / 1369 Kg.

Carge Super Bee 426 Hemi '71 — MD TT DODGE
Precio Compra —
Obt. en Resist.- Nueva York 200 millas.
Potencia Inicial/Final 431 CV. / 509 CV.
Peso inicial/Final 1841 Kg. / 1528 Kg.

VIPER GTS '99 — MD TT DODGE
Precio Compra 78.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 456 CV. / 974 CV.
Peso inicial/Final 1569 Kg. / 1302 Kg.



Talon Esi '97 — MD TD EAGLE
Precio Compra 15.740 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 140 CV / 352 CV.
Peso inicial/Final 1252 Kg. / 1064 Kg.



Ka ´01 — MD TD FORD
Precio Compra 12.920 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 60 CV. / 209 CV.
Peso inicial/Final 965 Kg. /878 Kg.



Mustang GT ´05 — MD TT FORD
Precio Compra 25.950 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 300 CV. / 665 CV.
Peso inicial/Final 1568 Kg. / 1301 Kg.



GT ´02 — MC TT FORD
Precio Compra —
Obtenido en Rally Tsukuba difícil.
Potencia Inicial/Final 507 CV. / 824 CV.
Peso inicial/Final 1451 Kg. / 1451 Kg.



Model T Tourer ´15 — MD TD FORD
Precio Compra —
Obt. en Todo oro en carné especial
Potencia Inicial/Final 1 CV. / 1 CV.
Peso inicial/Final 635 Kg. / 635 Kg.



GT40 LM Race Car ´02 — MC TT FORD
Precio Compra —
Obt. en Resist. Mundial Dep. Infineon.
Potencia Inicial/Final 15 CV. / 953 CV.
Peso inicial/Final 11140 Kg. / 1140 Kg.



Escort Rally Car ´98 — 4X4 FORD
Precio Compra —
Obtenido en Rally Tahiti normal.
Potencia Inicial/Final 304 CV. / 485 CV.
Peso inicial/Final 1230 Kg. / 1230 Kg.



FX45 Concept ´02 — 4X4 INFINITI
Precio Compra —
Obtenido en Rally Chamonix fácil.
Potencia Inicial/Final 345 CV. / 569 CV.
Peso inicial/Final 1500 Kg. / 1245 Kg.



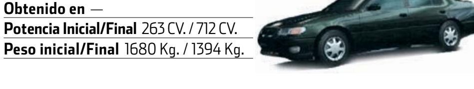
IS200 (J) ´98 — MD TT LEXUS
Precio Compra 24.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 210CV / 422 CV.
Peso inicial/Final 1340 Kg. / 1139 Kg.



GS300 Vertex Edition (J) ´00 — MD TT LEXUS
Precio Compra 45.500 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 280 CV. / 748 CV.
Peso inicial/Final 1680 Kg. / 1394 Kg.



GS300 ´91 — MD TT LEXUS
Segunda mano 16.589 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 263 CV. / 712 CV.
Peso inicial/Final 1680 Kg. / 1394 Kg.



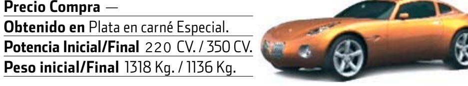
Esperante GTR-1 Race Car ´98 — MD TT PANOZ
Precio Compra 4.500.000 Cr.
Obtenido en —
Pot. Inicial/Final 752 CV. / 1001 CV.
Peso inicial/Final 1150 Kg. / 1150 Kg.



Vibe GT ´03 — MD TD PONTIAC
Precio Compra 21.120 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 183 CV. / 332 CV.
Peso inicial/Final 1273 Kg. / 1082 Kg.



Solstice Coupe Concept ´02 — MD TT PONTIAC
Precio Compra —
Obtenido en Plata en carné Especial.
Potencia Inicial/Final 220 CV. / 350 CV.
Peso inicial/Final 1318 Kg. / 1136 Kg.



FOCUS ST 170 ´03 — MD TD FORD
Precio Compra 32.750 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 173 CV. / 394 CV.
Peso inicial/Final 1240 Kg. / 1091 Kg.

STV F-150 Lightning ´03 — MD TT FORD
Precio Compra 35.050 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 385 CV. / 688 CV.
Peso inicial/Final 2132 Kg. / 1769 Kg.



GT Race Car SpecII ´04 — MC TT FORD
Precio Compra —
Obt. en Camp. Prof.- Gran Turismo Champ.
Potencia Inicial/Final 615 CV. / 960 CV.
Peso inicial/Final 1130 Kg. / 1130 Kg.

RS200 Rally Car ´85 — 4X4 FORD
Precio Compra —
Obtenido en Rally de Capri difícil.
Potencia Inicial/Final 423 CV. / 589 CV.
Peso inicial/Final 980 Kg. / 980 Kg.

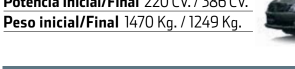
Taurus SHO ´98 — MD TD FORD
Precio Compra 13.755 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 215 CV. / 406 CV.
Peso inicial/Final 1509 Kg. / 1252 Kg.

RS 200 ´84 — 4X4 FORD
Precio Compra —
Obtenido en Rally Grand Canyon fácil.
Potencia Inicial/Final 250 CV. / 426 CV.
Peso inicial/Final 1180 Kg. / 1144 Kg.



Tank Car ´03 — MD TT JAY LENO
Precio Compra —
Obt. en Misiones conducción 11ª a 20ª.
Potencia Inicial/Final 810 CV. /1200 CV.
Peso inicial/Final 4000 Kg. / 4000 Kg.

IS300 Sport Cross ´01 — MD TT LEXUS
Precio Compra 27.600 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 220 CV. / 386 CV.
Peso inicial/Final 1470 Kg. / 1249 Kg.



SC430 ´01 — MD TT LEXUS
Precio Compra 60.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 280 CV. / 493 CV.
Peso inicial/Final 11730 Kg. / 1435 Kg.

Cougar XR-7 ´67 — MD TT MERCURY
Segunda mano 16,547 Cr.
Obtenido en Bronce en carné Especial.
Potencia Inicial/Final 324 CV. / 705 CV.
Peso inicial/Final 1418 Kg. / 1205 Kg.

Cuda 440 Six Pack ´71 — MD TT PLYMOUTH
Precio Compra 58.360 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 390 CV. / 740 CV.
Peso inicial/Final 1576 Kg. / 1308 Kg.

GTO 5.7 Coupe ´04 — MD TT PONTIAC
Precio Compra 34.490 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 355 CV. / 775 CV.
Peso inicial/Final 1690 Kg. / 1402 Kg.



Tempest Le Mans GTO ´64 — MD TT PONTIAC
Precio Compra 52.600 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 330 CV. / 670 CV.
Peso inicial/Final 1420 Kg. / 1207 Kg.



FOCUS RS ´02 — MD TD FORD
Precio Compra 41.410 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 215 CV. / 416 CV.
Peso inicial/Final 11050 Kg. / 924 Kg.



GT ´05 — MC TT FORD
Precio Compra 149.880 Cr
Obt. en Camp. Extr. Premium Sports Lounge.
Potencia Inicial/Final 558 CV. / 838 CV.
Peso inicial/Final 1451 Kg. / 1276 Kg.

FOCUS Rally Car ´99 — 4X4 FORD
Precio Compra 750.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 304 CV. / 545 CV.
Peso inicial/Final 1230 Kg. / 1230 Kg.

GT 40 Race Car ´69 — MD TT FORD
Precio Compra —
Obt. en Resist.- Laguna Seca 200 millas.
Potencia Inicial/Final 500 CV. / 730 CV.
Peso inicial/Final 998 Kg. / 998 Kg.

Mustang SVT Cobra R ´00 — MD TT FORD
Precio Compra 37.244 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 336 CV. / 616 CV.
Peso inicial/Final 1628 Kg. / 1351 Kg.

G35 SEDAN ´03 — MD TT INFINITI
Precio Compra 30.720 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 260 CV. / 475 CV.
Peso inicial/Final 1513 Kg. / 1255 Kg.

IS200 ´98 — MD TT LEXUS
Precio Compra 20.700 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 160 CV. / 298 CV.
Peso inicial/Final 1310 Kg. / 1113 Kg.

GS300 ´00 — MD TT LEXUS
Precio Compra 44.200 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 280 CV. / 748 CV.
Peso inicial/Final 1680 Kg. / 1394 Kg.

SC300 ´97 — MD TT LEXUS
Segunda mano 17.500 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 249 CV. / 648 CV.
Peso inicial/Final 1560 Kg. / 1294 Kg.

One 2022 — 4X4 NIKE
Obtenido en Bronce carné B Int. I
y Campeonato Club Saleen S7.
Potencia Inicial/Final 259 CV. / 259 CV.
Peso inicial/Final 760 Kg. / 760 Kg.

Super Bird ´70 — MD TT PLYMOUTH
Obtenido en Campeonato Americano
Muscle Cars Antiguos.
Potencia Inicial/Final 431 CV. / 732 CV.
Peso inicial/Final 1755 Kg. / 1456 Kg.

Sunfire GXP Concept ´02 — MD TD PONTIAC
Precio Compra —
Obtenido en Bronce en cané A Nacional.
Potencia Inicial/Final 183 CV. / 309 CV.
Peso inicial/Final 1257 Kg. / 1068 Kg.

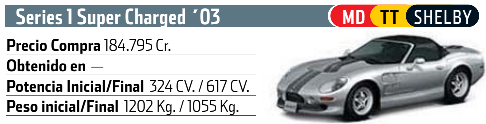


S7 ´02 — MC TT SALEEN
Precio Compra 419.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 558 CV. / 895 CV.
Peso inicial/Final 1250 Kg. / 1062 Kg.



LAS CLAVES MD: Motor delantero | **MC:** Motor central | **MT:** Motor trasero | **TT:** Tracción Trasera | **TD:** Tracción Delantera | **4x4:** Tracción en las cuatro ruedas | **Los precios del mercado de segunda mano son orientativos**

Series 1 Super Charged ´03 — MD TT SHELBY
Precio Compra 184.795 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 324 CV. / 617 CV.
Peso inicial/Final 1202 Kg. / 1055 Kg.



Mustang G.T. 350R ´65 — MD TT SHELBY
Precio Compra —
Obtenido en Copa Shelby Cobra.
Potencia Inicial/Final 311 CV. / 528 CV.
Peso inicial/Final 1268 Kg. / 1077 Kg.



Cobra 437 ´67 — MD TT SHELBY
Precio Compra 530.550 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 492 CV. / 719CV.
Peso inicial/Final 1068 Kg. / 939 Kg.



ALEMANIA 2

A2 1.4 ´02 — MD TD AUDI
Precio Compra 22.400 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 75 CV. / 216 CV.
Peso inicial/Final 920 Kg. / 837 Kg.



S3 ´02 — 4X4 AUDI
Precio Compra 41.070 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 224 CV. / 383 CV.
Peso inicial/Final 1420 Kg. / 1207 Kg.

TT Coupe 1.8T quattro ´00 — 4X4 AUDI
Precio Compra 47.700 Cr.
Segunda mano 31.004 Cr.
Potencia Inicial/Final 225 CV. / 389 CV.
Peso inicial/Final 395 Kg. / 1185 Kg.

A3 3.2 quattro ´03 — 4X4 AUDI
Precio Compra 42.490 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 250 CV / 436 CV.
Peso inicial/Final 1495 Kg. / 1270 Kg.

TT Coupe 3.2 quattro ´03 — 4X4 AUDI
Precio Compra 57.740 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 250 CV. / 431 CV.
Peso inicial/Final 1520 Kg. / 1261 Kg.

S4 ´03 — 4X4 AUDI
Precio Compra 55.430 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 344 CV. / 599 CV.
Peso inicial/Final 1660 Kg. / 1377 Kg.

RS 4 ´01 — 4X4 AUDI
Precio Compra 41.380 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 385 CV. / 659 CV.
Peso inicial/Final 1620 Kg. / 1344 Kg.



RS 6 ´02 — 4X4 AUDI
Precio Compra 17.060 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 450CV / 792CV.
Peso inicial/Final 1840kg../ 1527kg..

RS 6 Avant ´02 — 4X4 AUDI
Precio Compra 117.060 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 450 CV. / 792 CV.
Peso inicial/Final 1880 Kg. / 1560 Kg.

Pikes Peak Quattro 03 — 4X4 AUDI
Precio Compra —
Obtenido en Campeonato Audi- copa A3
Potencia Inicial/Final 507 CV / 776 CV.
Peso inicial/Final 1900 Kg. / 1615 Kg.



Nuvolari Quattro ´03 — 4X4 AUDI
Precio Compra —
Obtenido en Supera el 25% de juego.
Potencia Inicial/Final 263 CV. / 952 CV.
Peso inicial/Final 1550 Kg. / 1317 Kg.

Le Mans Quattro ´03 — 4X4 AUDI
Precio Compra —
Obt. en Camp. Audi- Tourist Trophy.
Potencia Inicial/Final 641 CV. / 868 CV.
Peso inicial/Final 1530 Kg. / 1269 Kg.

A4 Touring Car ´04 — MD TT AUDI
Precio Compra 450.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 461 CV. / 820 CV.
Peso inicial/Final 1080 Kg. / 1080 Kg.



Abt Audi TT-R Touring Car ´02 — MC TT AUDI
Precio Compra 550.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 470 CV. / 758 CV.
Peso inicial/Final - / -

Quattro ´82 — 4X4 AUDI
Precio Compra 90.360 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 203 CV / 375 CV.
Peso inicial/Final 1209 Kg. / 1096 Kg.

Union V16 Type C Streamline ´37 — MC TT AUDI
Precio Compra 500.000 Cr.
Obt. en Resist.- Grand Valley 300 Km.
Potencia Inicial/Final 520 CV. / 806 CV.
Peso inicial/Final 1000 Kg. / 1000 Kg.



R8 Race Car ´01 — MC TT AUDI
Precio Compra 4.500.000 Cr.
Obtenido en Resistencia Sarthe 24h.
Potencia Inicial/Final 608 CV. / 1112 CV.
Peso inicial/Final 900 Kg. / 900 Kg.

S4 ´98 — 4X4 AUDI
Segunda mano 35.610 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 239 CV. / 552 CV.
Peso inicial/Final 1510 Kg. / 1253 Kg.

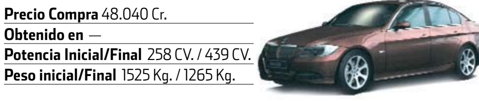
120i ´04 — MD TT BMW
Precio Compra 31.940 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 150 CV. / 325 CV.
Peso inicial/Final 1335 Kg. / 1134 Kg.



120d ´04 — MD TT BMW
Precio Compra 33.020 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 163 CV. / 281 CV.
Peso inicial/Final 1415 Kg. / 1202 Kg.

Z4 ´03 — MD TT BMW
Precio Compra 75.610 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 231 CV. / 439 CV.
Peso inicial/Final 1365 Kg. / 1160 Kg.

330i ´05 — MD TT BMW
Precio Compra 48.040 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 258 CV. / 439 CV.
Peso inicial/Final 1525 Kg. / 1265 Kg.



M3 ´04 — MD TT BMW
Precio Compra 74.560 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 343 CV. / 514 CV.
Peso inicial/Final 1570 Kg. / 1303 Kg.

M3 CSL ´03 — MD TT BMW
Precio Compra 113.610 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 360 CV. / 524 CV.
Peso inicial/Final 1385 Kg. / 1177 Kg.

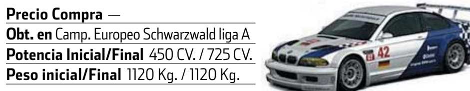
M3 GTR ´03 — MD TT BMW
Precio Compra —
Obtenido en Campeonato Club "M".
Potencia Inicial/Final 380 CV. / 622 CV.
Peso inicial/Final 1350 Kg. / 1147 Kg.



M5 ´05 — MD TT BMW
Precio Compra 116.650 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 280 CV. / 761 CV.
Peso inicial/Final 1715 Kg. / 1423 Kg.

320i Touring Car ´03 — MD TT BMW
Precio Compra 450.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 260 CV. / 484CV.
Peso inicial/Final 1140 Kg. / 1140 Kg.

M3 GTR Race Car ´01 — MD TT BMW
Precio Compra —
Obt. en Camp. Europeo Schwarzwald liga A
Potencia Inicial/Final 450 CV. / 725 CV.
Peso inicial/Final 1120 Kg. / 1120 Kg.



McLaren F1 GTR Race Car ´97 — MC TT BMW
Precio Compra —
Obt. en Camp. Extreme- Turismo All Star.
Potencia Inicial/Final 2725 CV. / 910 CV.
Peso inicial/Final 950 Kg. / 950 Kg.

2002 Turbo ´73 — MD TT BMW
Precio Compra —
Obtenido en Trofeo Serie 1.
Potencia Inicial/Final 171 CV. / 367 CV.
Peso inicial/Final 1080 Kg. / 950 Kg.



V12 LMR Race Car ´99 — MC TT BMW
Precio Compra 4.500.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 580 CV. / 1055 CV.
Peso inicial/Final 900 Kg. / 900 Kg.



M Coupe ´98 — MD TT BMW
Segunda mano 39,450 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 290 CV. / 447 CV.
Peso inicial/Final 1465 Kg. / 1245 Kg.



SL 500 (R230) ´02 — MD TT MERCEDES-BENZ
Precio Compra 127.620 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 306 CV. / 532 CV.
Peso inicial/Final 1840 Kg. / 1527 Kg.



CLK 55 AMG ´00
MD TT MERCEDES-BENZ



Precio Compra 147.770 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 352 CV. / 636 CV.
Peso inicial/Final 1620 Kg. / 1344 Kg.

SL 55 AMG (R230) ´02
MD TT MERCEDES-BENZ



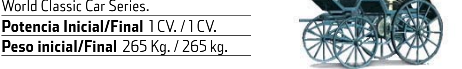
Precio Compra 168.120 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 476 CV. / 759 CV.
Peso inicial/Final 1955 Kg. / 1622 Kg.

SLR McLaren ´03
MD TT MERCEDES-BENZ



Precio Compra 610.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 625 CV. / 886 CV.
Peso inicial/Final 1768 Kg. / 1467 Kg.

Daimier Motor Carriege ´86
MT TT MERCEDES-BENZ



Obtenido en Campeonato Profesional-World Classic Car Series.
Potencia Inicial/Final 1 CV. / 1 CV.
Peso inicial/Final 265 Kg. / 265 kg.

190 E 2.5 - 16 Evo. II Touring Car ´92
MD TT MERCEDES-BENZ



Obtenido en Campeonato europeo Schwarzwald liga B.
Potencia Inicial/Final 382 CV. / 617 CV.
Peso inicial/Final 980 Kg. / 980 Kg.

SL 500 (R129) ´98
MD TD MERCEDES-BENZ



Segunda mano 84.045 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 276 CV. / 500 CV.
Peso inicial/Final 1800 Kg. / 1494 Kg.

Sauber Mer. C 9 Race Car ´89
MD TT MERCEDES-BENZ



Precio Compra —
Obtenido en c. extreme Formula GT
Potencia Inicial/Final 280 CV. / 1192 CV.
Peso inicial/Final 893 Kg. / 893 Kg.

Speedster Turbo ´00
MC TT OPEL



Precio Compra 49.550 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 200 CV. / 367 CV.
Peso inicial/Final 1005 Kg.. / 884 Kg.

Calibra Touring Car ´94
4X4 OPEL



Precio Compra —
Obtenido en Trofeo Speedster.
Potencia Inicial/Final 427 CV. / 653 CV.
Peso inicial/Final 1040 Kg. / 1040 Kg.

RGT ´00
MC TT RUF



Precio Compra 143.250 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 385 CV. / 568 CV.
Peso inicial/Final 1330 Kg. / 1130 Kg.

CTR2 ´96
4X4 RUF



Precio Compra 297.110 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 520 CV. / 944 CV.
Peso inicial/Final 1380 Kg. / 1173 Kg.

Lupo GTI ´01
MD TD VOLKSWAGEN



Precio Compra 24.160 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 125 CV. / 256CV.
Peso inicial/Final 975 Kg. / 887 Kg.

Bora V6 4MOTION ´01
4X4 VOLKSWAGEN



Precio Compra 38.910 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 204 CV. / 355 CV.
Peso inicial/Final 1540 Kg. / 1278 Kg.

CL 600 ´00
MD TT MERCEDES-BENZ



Precio Compra 177.850 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 367 CV / 664 CV.
Peso inicial/Final 1955 Kg. / 1622 Kg.

SL 600 (R230) ´04
MD TT MERCEDES-BENZ



Precio Compra 177.700 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 500 CV. / 879 CV.
Peso inicial/Final 2025 Kg. / 1680 Kg.

CLK Touring Car ´00
MD TT MERCEDES-BENZ

Precio Compra —
Obt. en Camp. Leyendas Flecha Plateada.
Potencia Inicial/Final 764 CV. / 628 CV.
Peso inicial/Final 1000 Kg. / 1000 Kg.

300 SL Coupe ´54
MD TT MERCEDES-BENZ

Precio Compra —
Obtenido en Reto SL.
Potencia Inicial/Final 215 CV. / 412 CV.
Peso inicial/Final 1295 Kg. / 1100 Kg.



CLK-GTR Race Car ´98
MC TT MERCEDES-BENZ

Precio Compra —
Obtenido en Campeonato Europeo.
Potencia Inicial/Final 797 CV. / 1083 CV.
Peso inicial/Final 1000 Kg. / 1000 Kg.



SLK 230 KOMPRESSOR ´98
MD TT MERCEDES-BENZ



Segunda mano 21.065 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 176 CV. / 337 CV.
Peso inicial/Final 1325 Kg. / 1126 Kg.

Corsa Comfort 1.4 ´01
MD TD OPEL

Precio Compra 17.960 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 90 CV. / 193 CV.
Peso inicial/Final 998 Kg. / 878 Kg.

Vectra 3.2 V6 ´03
MD TD OPEL

Precio Compra 36.530 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 211 CV. / 417 CV.
Peso inicial/Final 1510 Kg. / 1253 Kg.



Tigra 1.6i ´99
MD TD OPEL

Segunda mano 18.940 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 96CV / 202CV.
Peso inicial/Final 1032kg.. / 908kg..



BTR ´86
MT TT RUF



Precio Compra 112.480 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 374 CV. / 700 CV.
Peso inicial/Final 1180 Kg. / 1038 Kg.

Lupo 1.4 ´02
MD TD VOLKSWAGEN



Precio Compra 15.490 Cr.
Obtenido en Bronce en carné B Nacional.
Potencia Inicial/Final 100 CV. / 211 CV.
Peso inicial/Final 933 Kg. / 8849 Kg.

Polo GTI ´01
MD TD VOLKSWAGEN

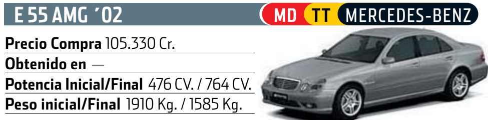


Precio Compra 26.720 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 125 CV. / 298 CV.
Peso inicial/Final 1090 Kg. / 959 Kg.

New Beetle RSi ´00
4X4 VOLKSWAGEN

Precio Compra 94.050 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 228 CV. / 436 CV.
Peso inicial/Final 1515 Kg. / 1257 Kg.

E 55 AMG ´02
MD TT MERCEDES-BENZ



Precio Compra 105.330 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 476 CV. / 764 CV.
Peso inicial/Final 1910 Kg. / 1585 Kg.

SL 65 AMG (R230) ´04
MD TT MERCEDES-BENZ

Precio Compra 190.700 Cr.)
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 612 CV. / 999 CV.
Peso inicial/Final 2028 Kg. / 1683 Kg.

Benz Patent Motor Wagen ´86
MT TT MERCEDES-BENZ



Obtenido en Campeonato Europeo Liga Europea de coches clásicos.
Potencia Inicial/Final 1CV. / 1CV.
Peso inicial/Final 265 Kg. / 265 Kg.

190 E 2.5 - 16 Evolution II ´91
MD TT MERCEDES-BENZ

Precio Compra 67.910 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 235 CV. / 415 CV.
Peso inicial/Final 1340 Kg. / 1139 Kg.

A 160 Avantgarde ´96
MD TD MERCEDES-BENZ



Segunda mano 16,510 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 92 CV. / 215 CV.
Peso inicial/Final 1115 Kg. / 981 Kg.

SL 600 (R129) ´98
MD TD MERCEDES-BENZ

Segunda mano 105.135 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 356 CV. / 649 CV.
Peso inicial/Final 12029 Kg. / 1684 Kg.

Speedster ´00
MC TT OPEL



Precio Compra 44690 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 147 CV. / 339 CV.
Peso inicial/Final 850 Kg. / 773 Kg.

Astra Touring Car (Opel Team Phoenix) ´00
MD TT OPEL

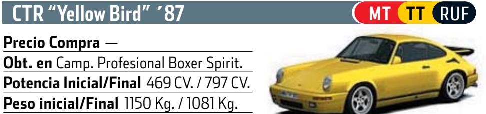


Precio Compra 550.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 460 CV. / 811 CV.
Peso inicial/Final 1000 Kg. / 1000 Kg.

RUF 3400S ´00
MC TT RUF

Precio Compra 77.730 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 310 CV. / 525 CV.
Peso inicial/Final 1300 Kg. / 1105 Kg.

CTR "Yellow Bird" ´87
MT TT RUF



Precio Compra —
Obt. en Camp. Profesional Boxer Spirit.
Potencia Inicial/Final 469 CV. / 797 CV.
Peso inicial/Final 1150 Kg. / 1081 Kg.

New Beetle 2.0 ´00
MD TD VOLKSWAGEN

Precio Compra 25.980 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 117 CV. / 303 CV.
Peso inicial/Final 1228 Kg. / 1080 Kg.

Golf V GTI ´05
MD TD VOLKSWAGEN

Precio Compra 32.750 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 200 CV. / 357 CV.
Peso inicial/Final 1336 Kg. / 1135 Kg.

Golf IV R32 ´03
4X4 VOLKSWAGEN

Precio Compra 43.240 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 241 CV. / 458 CV.
Peso inicial/Final 1460 Kg. / 1241 Kg.

Nardo Concept ´01 — MC TT VOLKSWAGEN
Precio Compra —
Obt. en Camp. Extreme- Como el viento.
Potencia Inicial/Final 600 CV. / 913 CV.
Peso inicial/Final 1300 Kg. / 1261 Kg.



Lupo Cup Car ´00 — MD TD VOLKSWAGEN
Precio Compra 50.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 25 CV. / 269 CV.
Peso inicial/Final 840 Kg. / 814 Kg.



Lupo GTI Cup Car (J) ´03 — MD TD VOLKSWAGEN
Precio Compra 50.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 125 CV. / 266 CV.
Peso inicial/Final 1010 Kg. / 949 Kg.

New Beetle Cup Car ´00 — MD TD VOLKSWAGEN
Precio Compra 50.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 205 CV. / 405 CV.
Peso inicial/Final 1600 Kg. / 1328 Kg.



Beetle 1100 Standard (Type-11) ´49 — MT TT VOLKSWAGEN
Precio Compra —
Obtenido en Copa Beetle.
Potencia Inicial/Final 25 CV. / 85 CV.
Peso inicial/Final 720 Kg. / 655 Kg.



Karmmann Ghia Coupe (Type-1) ´68 — MT TT VOLKSWAGEN
Precio Compra —
Obtenido en Copa Lupo.
Potencia Inicial/Final 44 CV. / 107 CV.
Peso inicial/Final 840 Kg. / 764 Kg.

Golf I GTI ´76 — MD TD VOLKSWAGEN
Precio Compra —
Obtenido en Copa GTI.
Potencia Inicial/Final 110 CV. / 210 CV.
Peso inicial/Final 820 Kg. / 746 Kg.



Golf IV GTI ´01 — MD TD VOLKSWAGEN
Segunda mano 23.850 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 136 CV / 301 CV.
Peso inicial/Final 1280 Kg. / 1088 Kg.



AUSTRALIA | 3

2000 Falcon XR8 — MD TT FORD
Precio Compra 450.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 608 CV. / 902 CV.
Peso inicial/Final 1350 Kg. / 1350 Kg.



FPV F6 Typhoon ´04 — MD TT FPV
Precio Compra 46.740 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 367 CV. / 749 CV.
Peso inicial/Final 1776 Kg. / 1474 Kg.



FPV GT ´04 — MD TT FPV
Precio Compra 48.640 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 394 CV. / 684 CV.
Peso inicial/Final 1825 Kg. / 1514 Kg.

Monaro CV8 ´04 — MD TT HOLDEN
Precio Compra 47.960 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 333 CV. / 718 CV.
Peso inicial/Final 1658 Kg. / 1376 Kg.



Commodore SS ´04 — MD TT HOLDEN
Precio Compra 40.430 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 333 CV. / 722 CV.
Peso inicial/Final 1658 Kg. / 1376 Kg.

FRANCIA | 4

Alpine A110 1600S ´73 — MT TT ALPINE
Precio Compra —
Obtenido en Copa Renault Alpine.
Potencia Inicial/Final 141 CV. / 306 CV.
Peso inicial/Final 715 Kg. / 650 Kg.



Alpine A310 1600VE ´73 — MT TT ALPINE
Precio Compra — .
Obtenido en Rally George Paris fácil.
Potencia Inicial/Final 125 CV. / 259 CV.
Peso inicial/Final 930 Kg. / 846 Kg.



Xsara VTR ´03 — MD TD CITROËN
Precio Compra 21.850 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 108 CV. / 237 CV.
Peso inicial/Final 180 Kg. / 1038 Kg.



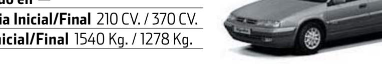
C3 1.6 ´02 — MD TD CITROËN
Precio Compra 18.130 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 110 CV. / 265 CV.
Peso inicial/Final 1067 Kg. / 935 Kg.



Xantia V6 Exclusive ´00 — MD TD CITROËN
Precio Compra 30.370 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 197 CV. / 360 CV.
Peso inicial/Final 1496 Kg. / 1271 Kg.



C5 V6 Exclusive ´03 — MD TD CITROËN
Precio Compra 342.830 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 210 CV. / 370 CV.
Peso inicial/Final 1540 Kg. / 1278 Kg.



Xsara Rally Car ´99 — 4X4 CITROËN
Precio Compra 750.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 299 CV. / 435CV.
Peso inicial/Final 960 Kg. / 960 Kg.



2 CV type A ´54 — MD TD CITROËN
Obt.n Camp. Europeo Champinnat France Entiere o Copa Clásicos 2 CV.
Potencia Inicial/Final 15 CV. / 54 CV.
Peso inicial/Final 495 Kg. / 450 Kg.



Berlinette R/S Coupe ´99 — MC TT HOMMELL
Precio Compra 47.360 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 167 CV. / 312 CV.
Peso inicial/Final 950 Kg. / 864 Kg.



106 Rallye ´03 — MD TD PEUGEOT
Precio Compra 12.630 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 103 CV. / 254 CV.
Peso inicial/Final 890 Kg. / 809 Kg.



106 S16 ´03 — MD TD PEUGEOT
Precio Compra 18.810 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 118 CV. / 268 CV.
Peso inicial/Final 960 Kg. / 873 Kg.

206cc ´01 — MD TD PEUGEOT
Precio Compra 26.520 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 136 CV. / 317 CV.
Peso inicial/Final 1190 Kg. / 1047 Kg.



307 Xsi ´04 — MD TD PEUGEOT
Precio Compra 27.940 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 137 CV. / 272 CV.
Peso inicial/Final 1260 Kg. / 1071 Kg.



206 RC ´03 — MD TD PEUGEOT
Precio Compra 29.090 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 177 CV. / 340 CV.
Peso inicial/Final 1110 Kg. / 976 Kg.



206 Rally Car ´99 — 4X4 PEUGEOT
Precio Compra 750.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 304 CV. / 500 CV.
Peso inicial/Final 1230 Kg. / 1230 Kg.



205 Turbo 16 ´85 — MD TT PEUGEOT
Segunda mano 27,439 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 183 CV. / 439 CV.
Peso inicial/Final 1145 Kg. / 1076 Kg.



205 Turbo 16 Rally Car ´85 — 4X4 PEUGEOT
Precio Compra —
Obtenido en Copa 206.
Potencia Inicial/Final 350 CV. / 529 CV.
Peso inicial/Final 940 Kg. / 940 Kg.



205 Turbo 16 Evolution 2 Rally Car ´86 — 4X4 PEUGEOT
Precio Compra 31,080 Cr.
Obtenido en Rally George Paris difícil.
Potencia Inicial/Final 456 CV. / 594 CV.
Peso inicial/Final 910 Kg. / 910 Kg.



905 Race Car ´92 — MC TT PEUGEOT
Precio Compra 3.500.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 520 CV. / 1057 CV.
Peso inicial/Final 750 Kg. / 750 Kg.



206 S16 ´99 — MD TD PEUGEOT
Segunda mano 14,995 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 126 CV. / 307 CV.
Peso inicial/Final 1175 Kg. / 950 Kg.



GNX ´87 — MD TD PEUGEOT
Segunda mano 22.500 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 187 CV. / 357 CV.
Peso inicial/Final 1560 Kg. / 1294Kg.



Courage C60/Peugeot Race Car ´03 — MC TT PESCAROLO SPORT
Precio Compra 4.500.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 527 CV. / 995 CV.
Peso inicial/Final --



Playstation Pesca. C60/Judd Race Car ´04 — MC TT PESCAROLO
Precio Compra 4.500.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 600 CV. / 1162 CV.
Peso inicial/Final 1600 Kg. / 1328 Kg.



Megane 2.0 16V ´03 — MD TD RENAULT
Precio Compra 26.390 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 133 CV. / 289 CV.
Peso inicial/Final 1230 Kg. / 1082 Kg.

Clio Renault Sport 2.0 16V ´02 — MD TD RENAULT
Precio Compra 29.700 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 172 CV. / 365 CV.
Peso inicial/Final 1035 Kg. / 910 Kg.



AVANTIME ´02 — MD TD RENAULT
Precio Compra 52.570 Cr.
Obtenido en Copa Megane.
Potencia Inicial/Final 210 CV. / 370 CV.
Peso inicial/Final 1741 Kg. / 1445 Kg.

Clio Sport V6 Phase 2 ´03 — MC TT RENAULT
Precio Compra 53.720 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 255 CV. / 442 CV.
Peso inicial/Final 1400 Kg. / 1190 Kg.

Clio Sport Trophy V6 24V Race Car ´00 — MC TT RENAULT
Precio Compra —
Obtenido en Copa Clio
Potencia Inicial/Final 298 CV. / 465 CV.
Peso inicial/Final 1150 Kg. / 1115 Kg.



Renault 5 Turbo ´80 — MC TT RENAULT
Precio Compra —
Obtenido en Rally Tahiti fácil.
Potencia Inicial/Final 162 CV / 320 CV.
Peso inicial/Final 970 Kg. / 882 Kg.



Renault 5 Maxi Turbo Rally Car ´85 — MC TT RENAULT
Precio Compra —
Obtenido en Rally George Paris normal.
Potencia Inicial/Final 355 CV. / 548 CV.
Peso inicial/Final 905 Kg. / 905 Kg.



Megane 2.0 IDE Coupe ´00 — MD TD RENAULT
Segunda mano 17.289 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 132 CV. / 312 CV.
Peso inicial/Final 1135 Kg. / 998 Kg.



Clio Sport V6 24V ´00 — MC TT RENAULT
Precio Compra 31,080 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 228 CV. / 416 CV.
Peso inicial/Final 1335 Kg. / 1134 Kg.



5 | GRAN BRETAÑA

Cars 437 S/C ´66 — MD TT AC
Precio Compra 423.200 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 485 CV. / 721 CV.
Peso inicial/Final 1311 Kg. / 1114Kg.



DB7 Vantage Coupe ´00 — MD TT ASTON MARTIN
Precio Compra 194.260 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 426 CV. / 661 CV.
Peso inicial/Final 1775 Kg. / 1473 Kg.

D89 Coupe ´03 — MD TT ASTON MARTIN
Precio Compra 164.470 Cr.
Obtenido en Festival Aston Martin.
Potencia Inicial/Final 456 CV. / 680 CV.
Peso inicial/Final 1710 Kg. / 11419 Kg.



Vanquish ´04 — MD TT ASTON MARTIN
Precio Compra 238.750 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 466 CV. / 718 CV.
Peso inicial/Final 1836 Kg. / 1523 Kg.



V8 Vantage ´99 — MD TT ASTON MARTIN
Precio Compra 291.199 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 512 CV. / 871 CV.
Peso inicial/Final 1970 Kg. / 1635 Kg.



Speed 8 Race Car ´03 — MD TT BENTLEY
Precio Compra 31,080 Cr.
Obtenido en Resistencia Sarthe II 24 h.
Potencia Inicial/Final 280 CV. / 615 CV.
Peso inicial/Final 1600 Kg. / 1328 Kg.



Seven Fire Blade ´02 — MD TT CATERHAM
Precio Compra 60.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 140 CV. / 223 CV.
Peso inicial/Final 369 Kg. / 335 Kg.



Gineta G4 ´64 — MD TT GINETA
Precio Compra —
Obt. en Camp. Amateur- Lightweight Cup.
Potencia Inicial/Final 91 CV. / 234 CV.
Peso inicial/Final 454 Kg. / 413 Kg.



S-Type R ´02 — MC TT JAGUAR
Precio Compra —
Obtenido en resist. Sarthe II 24H.
Potencia Inicial/Final 632 CV. / 920 CV.
Peso inicial/Final 900 Kg. / 900 Kg.



GNX ´87 — MD TT JAGUAR
Precio Compra 118.450 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 406 CV. / 642 CV.
Peso inicial/Final 1735 Kg. / 1440 Kg.



E-Type Coupe ´61 — MD TT JAGUAR
Precio Compra —
Obt. en Camp. Europeo serie GT británica.
Potencia Inicial/Final 269 CV. / 468 CV.
Peso inicial/Final 1219 Kg. /1072 Kg.

XJ220 ´92 — MC TT JAGUAR
Precio Compra 749.140 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 550 CV. / 945 CV.
Peso inicial/Final 1372 Kg. / 1330 Kg.



XJR-9 Race Car ´88 — MC TT JAGUAR
Precio Compra 3.500.000 Cr.
Obtenido en Alcanza el 50% del juego.
Potencia Inicial/Final 928 CV. / 1168 CV.
Peso inicial/Final 894 Kg. /894 Kg.



XJ220 LM Race Car ´01 — MC TT JAGUAR
Precio Compra —
Obtenido en Campeonato paneuropeo.
Potencia Inicial/Final 509 CV. / 950 CV.
Peso inicial/Final 1180 Kg. / 1180 Kg.




XKR Coupe ´99 — MD TT JAGUAR
Segunda mano 83.199 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 348 CV. / 590 CV.
Peso inicial/Final 11640 Kg. / 1361 Kg.



Interceptor MkIII ´74 — MD TT JENSEN HEALEY
Segunda mano 29,644 Cr.
Obtenido en Plata en B Internacional.
Potencia Inicial/Final 352 CV. / 601 CV.
Peso inicial/Final 1814 Kg. / 1050 Kg.



Range Stormer Concept ´04 — 4X4 LAND ROVER
Precio Compra —
Obt. en Rally Cathedral Rocks Trail I fácil.
Potencia Inicial/Final 350 CV. / 621 CV.
Peso inicial/Final 2500 Kg. / 2075 Kg.



Storm V12 Race Car ´99 — MD TT LISTEN
Precio Compra —
Obt. en Resistencia- Suzuka 1000 Km.
Potencia Inicial/Final 602 CV. / 884 CV.
Peso inicial/Final 1438 Kg. / 1438 Kg.



Elise ´00 — MC TT LOTUS
Precio Compra 41.060 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 122 CV. / 287 CV.
Peso inicial/Final 714 Kg. / 649 Kg.



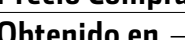
Elise 111S ´03 — MC TT LOTUS
Precio Compra 51.680 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 158 CV. / 328 CV.
Peso inicial/Final 806 Kg. / 733 Kg.



Elise 111R ´04 — MC TT LOTUS
Precio Compra 54.410 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 192 CV. / 331 CV.
Peso inicial/Final 860 Kg. / 782 Kg.



LAS CLAVES MD: Motor delantero | **MC:** Motor central | **MT:** Motor trasero | **TT:** Tracción Trasera | **TD:** Tracción Delantera | **4x4:** Tracción en las cuatro ruedas | **Los precios del mercado de segunda mano son orientativos**

Esprit Sport Sport 350 '500
MC TT LOTUS


Precio Compra 126.240 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 354 CV. / 900 CV.
Peso inicial/Final 1300 Kg. / 1105 Kg.



Esprit Turbo HC '87
MC TT LOTUS

Precio Compra —
Obt. en Camp. Amateur- MR Challenge.
Potencia Inicial/Final 218 CV. / 457 CV.
Peso inicial/Final 1146 Kg. / 1008 Kg.



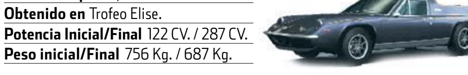
Esprit V8 GT '98
MC TT LOTUS

Segunda mano 48.715 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 323 CV. / 814 CV.
Peso inicial/Final 1325 Kg. / 1126 Kg.



Elise Type-72'01
MC TT LOTUS

Precio Compra 31,080 Cr.
Obtenido en Trofeo Elise.
Potencia Inicial/Final 122 CV. / 287 CV.
Peso inicial/Final 756 Kg. / 687 Kg.



MINI ONE '02
MD TD MINI

Precio Compra 19.620 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 90 CV. / 231 CV.
Peso inicial/Final 1125 Kg. / 990 Kg.



TF160 '03
MC TT MG

Precio Compra 38.860 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 160 CV. / 330 CV.
Peso inicial/Final 1150 Kg. / 1012 Kg.



Tamora '02
MD TT TVR

Precio Compra 70.940 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 350 CV. / 537 CV.
Peso inicial/Final 1060 Kg. / 932 Kg.

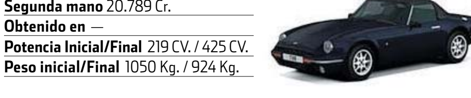
TVR Cerbera Speed 12 '00
MD TT TVR


Precio Compra 259.970 Cr.
Obtenido en Camp. Carreras Blackpool.
Potencia Inicial/Final 811 CV. / 1010 CV.
Peso inicial/Final 1020 Kg. / 1020 Kg.



V8S
MD TT TVR

Segunda mano 20.789 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 219 CV. / 425 CV.
Peso inicial/Final 1050 Kg. / 924 Kg.



Speedster Turbo '00
MC TT VAUXHALL

Precio Compra 49.550 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 200 CV. / 367 CV.
Peso inicial/Final 1005 Kg. / 884 Kg.

Calibra Touring Car '94
4X4 VAUXHALL

Precio Compra 1.500.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 427 CV. / 653 CV.
Peso inicial/Final 1040 Kg. / 1040 Kg.

Esprit V8 '02
MC TT LOTUS

Precio Compra 116.520 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 355 CV. / 883 CV.
Peso inicial/Final 1380 Kg. / 1173 Kg.

Europa Special '71
MC TT LOTUS

Obtenido en Campeonato Europeo Serie Ligera Británica.
Potencia Inicial/Final 128 CV. / 232 CV.
Peso inicial/Final 730 Kg. / 664 Kg.

Elise Sport 190 '98
MC TT LOTUS

Segunda mano 32.635 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 172 CV. / 296 CV.
Peso inicial/Final 670 Kg. / 609 Kg.

Esprit V8 SE '98
MC TT LOTUS

Segunda mano 58.435Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 323 CV. / 814 CV.
Peso inicial/Final 1380 Kg. / 1173 Kg.

MINI COOPER '02
MD TD MINI

Precio Compra 22.190 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 115 CV. / 237 CV.
Peso inicial/Final 1115 Kg. / 981 Kg.

F '97
MC TT MG

Precio Compra 20,405 Cr.
Obtenido en Festival MG.
Potencia Inicial/Final 132 CV. / 319 CV.
Peso inicial/Final 1070 Kg. / 941 Kg.

T350C '03
MD TT TVR

Precio Compra 74.830 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 355 CV. / 555 CV.
Peso inicial/Final 187 Kg. / 1044 Kg.

Griffith 500 '94
MD TT TVR

Segunda mano 20,555 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 312 CV. / 553 CV.
Peso inicial/Final 1060 Kg. / 932 Kg.

Corsa Comfort 1.4 '01
MD TD VAUXHALL

Precio Compra 17.960 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 90 CV. / 193 CV.
Peso inicial/Final 998 Kg. / 878 Kg.

Vectra GTS 3.2 V6 '03
MD TD VAUXHALL

Precio Compra 36.530 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 211 CV. / 417 CV.
Peso inicial/Final 1510 Kg. / 1253 Kg.

Tigra 1.6i '99
MD TD VAUXHALL

Precio Compra 29.140 Cr.
Segunda mano 18.940 Cr.
Potencia Inicial/Final 96 CV. / 202 CV.
Peso inicial/Final 1032 Kg. / 908 Kg.



Elan S1 '62
MD TT LOTUS

Precio Compra —
Obtenido en Torneo Lotus clásicos.
Potencia Inicial/Final 106 CV. / 210 CV.
Peso inicial/Final 639 Kg. / 581 Kg.



GNX '87
MC TT LOTUS

Precio Compra 97.180 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 203 CV. / 350 CV.
Peso inicial/Final 700 Kg. / 637 Kg.



Carlton '90
MD TT LOTUS

Segunda mano 28.521 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 345 CV. / 655 CV.
Peso inicial/Final 1655 Kg. / 1373 Kg.

Mini Marcos GT '70
MD TD MARCOS

Precio Compra —
Obtenido en Encuentro Mini deportivo.
Potencia Inicial/Final 77 CV. / 176 CV.
Peso inicial/Final 559 Kg. / 508 Kg.



COOPER-S '02
MD TD MINI

Precio Compra 26.790 Cr
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 163 CV. / 267 CV.
Peso inicial/Final 1120 Kg. / 985 Kg.



Spitfire 1500 '74
MD TD TRIUMPH

Precio Compra 17.200 Cr.
Obtenido en Copa Spitfire.
Potencia Inicial/Final 72 CV. / 221 CV.
Peso inicial/Final 809 Kg. / 736 Kg.

Tuscan Speed 6 '00
MD TT TVR

Precio Compra 94.050 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 365 CV. / 622 CV.
Peso inicial/Final 1100 Kg. / 968 Kg.

Cerbera Speed six '97
MD TT TVR

Segunda mano 39.940 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 811 CV. / 585 CV.
Peso inicial/Final 1130 Kg. / 994 Kg.



Speedster '00
MC TT VAUXHALL

Precio Compra 44.690Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 147 CV. / 339 CV.
Peso inicial/Final 850 Kg. / 773 Kg.



Astra Touring Car (Opel Team Phoenix) '00
MD TT VAUXHALL

Precio Compra 550.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 460 CV. / 811 CV.
Peso inicial/Final 1000 Kg. / 1000 Kg.





6 | ITALIA

147 2.0 Twinspark ´02 — MD TD ALFA ROMEO
Precio Compra 30.590 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 150CV / 370CV
Peso inicial/Final 1280kg. / 1088kg.



147 GTA ´02 — MD TD ALFA ROMEO
Precio Compra 48.040 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 250CV / 433 CV
Peso inicial/Final 1360kg. / 1156kg.



Giulia SprintSpeciale ´63 — MD TT ALFA ROMEO
Precio de compra —
Obtenido en camp. europeo 100 m.
Potencia Inicial/Final 114CV / 224CV.
Peso inicial/Final 950kg / 864kg.



166 2.5 V6 24V ´98 — MD TD ALFA ROMEO
Segunda Mano 29.355 Cr..
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 190CV / 347CV
Peso inicial/Final 1520kg. / 1261kg.



V16T ´94 — MC TT CIZETA
Obtenido en Capeonato profesional Festival de Supercoches
Potencia Inicial/Final 589CV / 816 CV
Peso inicial/Final 1640kg. / 1361kg.



Coupe Turbo Plus ´00 — MD TD FIAT
Precio Compra 48.110 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 223CV / 372 CV
Peso inicial/Final 1310kg. / 1113kg.



Panda Super i.e. ´90 — MD TD FIAT
Segunda Mano 5,109 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 40CV / 154CV
Peso inicial/Final 730kg. / 664kg.



DELTA HF Integrale Evoluzione ´91 — 4x4 LANCIA
Segunda Mano 23.694 Cr.
Obtenido en
Potencia Inicial/Final 192CV / 373CV
Peso inicial/Final 1350kg. / 1147kg.



Delta S4 Rally Car ´85 — 4x4 LANCIA
Precio Compra —
Obtenido en Rally D'Umbria Difícil
Potencia Inicial/Final 456CV / 580 CV
Peso Inicial/Final 890kg. / 890kg.



Spider 3.0i V6 24V ´01 — MD TD ALFA ROMEO
Precio Compra 51.190 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 218CV / 436CV
Peso inicial/Final 1450kg. / 1232kg.



GT 3.2 V6 24V ´04 — MD TD ALFA ROMEO
Precio Compra 39.010 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 240CV / 455 CV
Peso inicial/Final 1347kg. / 1185kg.

Giulia Sprint GTA 1600 ´65 — MD TT ALFA ROMEO
Obtenido en Campeonato europeo 1000 millas o Copa GTA
Potencia Inicial/Final 115CV / 252CV
Peso inicial/Final 745kg. / 677kg.

156 2.5 V6 24V ´98 — MD TD ALFA ROMEO
Segunda Mano 21.115
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 174CV / 463CV
Peso inicial/Final 1320kg. / 1122kg.

Barchetta Giovane Due ´00 — MD TD FIAT
Precio Compra 24.060 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 130CV / 292 CV
Peso inicial/Final 1090kg. / 959kg.

500F ´65 — MD TT FIAT
Segunda Mano 7269 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 16 CV / 86 CV.
Peso inicial/Final 550kg / 473kg.

500L ´69 — MD TT FIAT
Segunda mano 6502 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 16 CV / 82 CV.
Peso inicial/Final 530kg / 482kg.

STRATOS Rally Car ´77 — MD TT LANCIA
Precio Compra —
Obtenido en Rally Chamonix Difícil
Potencia Inicial/Final 277 CV / 452 CV
Peso inicial/Final 880kg / 880kg

Zonda C12 ´00 — MC TT PAGANI
Precio Compra 338.720 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 394CV / 870CV
Peso inicial/Final 1250kg. / 1215kg.



Zonda C12S 7.3 ´02 — MC TT PAGANI
Precio Compra/ 631.680 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 555CV / 1033CV
Peso Inicial/Final 1250kg. / 1212kg.



GTV 3.0 V6 24V ´01 — MD TD ALFA ROMEO
Precio Compra 49.060 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 220CV / 436CV
Peso inicial/Final 1415kg. / 1202kg.



Spider 1600 Duetto ´66 — MD TT ALFA ROMEO
Precio Compra 35.300 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 110CV / 227 CV
Peso inicial/Final 960kg. / 873kg.



155 2.5 V6 TI ´93 — 4x4 ALFA ROMEO
Obtenido en — Campeonato europeo Festa italiana
Potencia Inicial/Final 420CV / 641 CV
Peso inicial/Final 1010kg. / 1010kg.



A112 Abarth ´79 — MD TD AUTOBIANCHI
Precio Compra —
Obt. en Copa Amateur Sunday Cup
Potencia Inicial/Final 71CV / 199 CV
Peso inicial/Final 700kg. / 637kg.

Punto HGT Abarth ´00 — MD TD FIAT
Precio Compra 30.030 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 131CV / 290 CV
Peso inicial/Final 1100kg. / 968kg.

500R ´72 — MT TT FIAT
Segunda Mano 5.494 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 17CV / 92CV
Peso inicial/Final 595kg. / 541kg.

STRATOS ´73 — MC TT LANCIA
Precio Compra 133.970 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 188CV / 338 CV
Peso inicial/Final 980kg. / 891kg.



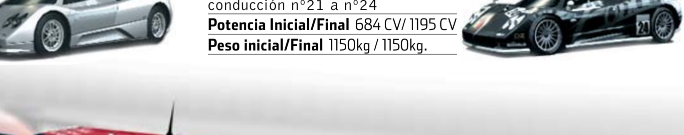
DELTA HF Integrale Rally Car ´92 — 4x4 LANCIA
Precio Compra 4
Obtenido en Rally D'Umbria normal
Potencia Inicial/Final 300CV / 524 CV
Peso inicial/Final 1120kg. / 1120kg.



Zonda C12S ´00 — MC TT PAGANI
Precio Compra 450.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 550CV / 1029CV
Peso inicial/Final 1350kg. / 1309kg.

Zonda Race Car — MC TT PAGANI
Obtenido superando las misiones de conducción nº21 a nº24
Potencia Inicial/Final 684 CV/ 1195 CV
Peso inicial/Final 1150kg / 1150kg.







RSX Type S ´04 — MD TD ACURA
Precio Compra 24.740 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 203CV / 361CV
Peso inicial/Final 1255kg. / 1066kg.




CL 3.2 Type S ´03 — MD TT ACURA
Precio Compra 32.420Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 264CV / 416CV
Peso inicial/Final 1563kg. / 1297kg.

NSX ´04 — MC TT ACURA
Precio Compra 94.440 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 294CV / 452CV
Peso inicial/Final 1430kg. / 1215kg.

NSX ´91 — MC TT ACURA
Segunda Mano 28,010 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 244CV / 417CV
Peso inicial/Final 1365kg. / 1160kg.

CL 3.2 type-S ´01 — MD TD ACURA
Segunda Mano 20,916 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 238CV / 391CV
Peso inicial/Final 592kg. / 1321kg.



NSX Coupe ´97 — MC TT ACURA
Segunda Mano 31,195 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 64CV / 38CV
Peso inicial/Final 1392kg. / 1183kg.



Garaiya ´02 — MC TT ASL
Precio Compra 65.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 204CV / 314CV
Peso inicial/Final 800kg. / 728kg.

ARTA Garaiya (JGTC) ´03 — MC TT ASL
Precio Compra 500.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 300CV / 511CV
Peso inicial/Final 1125kg. / 1125kg.

Copen Active Top ´02 — MD TD DAIHATSU
Precio Compra 14.980 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 64CV / 138CV
Peso inicial/Final 830kg. / 755kg.

Copen Detachable Top ´02 — MD TD DAIHATSU
Precio Compra 14.980 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 64CV / 138CV
Peso inicial/Final 830kg. / 728kg.

MOVE Custom RS Limited ´92 — 4x4 DAIHATSU
Precio Compra 15.720 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 64CV / 128CV
Peso inicial/Final 920kg. / 837kg.

Midget ´63 — MC TT DAIHATSU
Segunda Mano 3,200 Cr.
Obtenido en Carrera Midget
Potencia Inicial/Final 12CV / 38CV
Peso inicial/Final 415kg. / 415kg.

MOVE CX ´95 — MD TD DAIHATSU
Segunda Mano 3.741 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 50CV / 112CV
Peso inicial/Final 740kg. / 673kg.

SIRION X4 (J) ´00 — MD TD DAIHATSU
Precio Compra —
Obtenido en Carrera Copen
Potencia Inicial/Final 120CV / 194CV
Peso inicial/Final 840kg. / 764kg.

SIRION CX 2WD (J) ´98 — MD TD DAIHATSU
Segunda Mano 6,746 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 53CV / 150CV
Peso inicial/Final 840kg. / 764kg.

SIRION CX 4WD (J) ´98 — 4x4 DAIHATSU
Segunda Mano 5.915 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 53CV / 160CV
Peso inicial/Final 890kg. / 809kg.

Cuore TR-XX Avanzato R (J) ´97 — MD TD DAIHATSU
Segunda Mano 5,570 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 58CV / 139CV
Peso inicial/Final 700kg. / 637kg.

MOVE SR-XX 2WD ´97 — MD TD DAIHATSU
Segunda Mano 5.795 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 57CV / 125CV
Peso inicial/Final 760kg. / 691kg.

MOVE SR-XX 4WD ´97 — 4x4 DAIHATSU
Segunda Mano 6.295 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 57CV / 125CV
Peso inicial/Final 810kg. / 737kg.

Midget II D-Type ´98 — MD TT DAIHATSU
Segunda Mano 2.870 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 30CV / CV92
Peso inicial/Final 570kg. / 518kg.

ZERO ´78 — MC TT DOME
Precio Compra —
Obtenido en todo oro A intern.
Potencia Inicial/Final 225CV / 375 CV.
Peso inicial/Final 920kg / 850kg

Insight ´99 — MD TD HONDA
Precio Compra 21.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 70CV / 163CV
Peso inicial/Final 820kg. / 746kg.

Jazz 1.4 dsi Se Sp ´01 — MD TD HONDA
Precio Compra 12.600 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 86CV / 219CV
Peso inicial/Final 990kg. / 900kg.

ELEMENT ´03 — 4x4 HONDA
Precio Compra 25.900 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 160CV / 323CV
Peso inicial/Final 1560kg. / 1294kg.

Odyssey ´03 — 4x4 HONDA
Precio Compra 28.650 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 160CV / 380CV
Peso inicial/Final 1700kg. / 1411kg.

CIVIC TYPE-R (EP) ´04 — MD TD HONDA
Precio Compra 23.310 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 215CV / 388CV
Peso inicial/Final 1190kg. / 1047kg.

ACCORD Euro-R ´02 — MD TD HONDA
Precio Compra 25.300 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 220CV / 388CV
Peso inicial/Final 1390kg. / 1181kg.

INTEGRA TYPE-R (DC5) ´03 — MD TD HONDA
Precio Compra 25.900 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 220CV / 454CV
Peso inicial/Final 1170kg. / 1029kg.

ACCORD Coupe EX V6 (US) ´03 — MD TD HONDA
Precio Compra 27.480 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 243CV / 427CV
Peso inicial/Final 1481kg. / 1258kg.



S2000 ´03 — MD TT HONDA
Precio Compra 35.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 250CV / 454CV
Peso inicial/Final 1250kg. / 1062kg.

S2000 Type V ´03 — MD TT HONDA
Precio Compra 37.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 250CV / 466CV
Peso inicial/Final 1270kg. / 1079kg.



NSX ´01 — MC TT HONDA
Precio Compra 92.070 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 280CV / 485CV
Peso inicial/Final 1340kg. / 1139kg.



NSX Type-R ´02 — MC TT HONDA
Precio Compra 119.570 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 280CV / 484CV
Peso inicial/Final 1270kg. / 1079kg.

NSX Type-S ´01 — MC TT HONDA
Precio Compra 103.570 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 280CV. / 485CV
Peso inicial/Final 1320kg. / 1112kg.

HSC 37th Tokyo Motor Show concept ´03 — MC TT HONDA
Obtenido en Campeonato Honda encuentro Type-R
Potencia Inicial/Final 330CV. / 494CV
Peso inicial/Final 1150kg. / 1150kg.



NSX R Concept ´01 — MC TT HONDA
Obtenido en World Compact Race Car (profesional)
Potencia Inicial/Final 290CV / 486CV
Peso inicial/Final 1270kg. / 1079kg.



GRAN TURISMO 4

DUALNOTE ´01
MD TT HONDA

Obtenido con Todo plata en el carné A Nacional
Potencia Inicial/Final 300 CV/ 495 CV
Peso inicial/Final 1270kg/1079kg.



Gathers Drider CIVIC Race Car ´98
MD TT HONDA

Precio Compra 450.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 185CV / 370CV
Peso inicial/Final 930kg. / 930kg.



Loctite Mugen NSX (jgtc) ´01
MC TT HONDA

Precio Compra 1.350.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 492CV. / 917CV
Peso inicial/Final 1150kg. / 1150kg



TAKATA DOME NSX (JGTC) ´03
MC TT HONDA

Precio Compra 1.350.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 494CV. / 967CV
Peso inicial/Final 1170kg. / 1170kg.



Life Step Van ´72
MD TD HONDA

Precio Compra —
Obt. en Copa Compactos Japoneses
Potencia Inicial/Final 31CV / 84CV
Peso inicial/Final 605kg. / 550kg.



S500 ´63
MD TT HONDA

Segunda Mano 21.874 Cr.
Obtenido con Todo oro en B Nacional
Potencia Inicial/Final 40CV / 87CV
Peso inicial/Final 675kg. / 614kg.



CIVIC 1500 3door CX ´79
MD TD HONDA

Precio Compra 9.570 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 85CV / 199CV
Peso inicial/Final 780kg. / 709kg.



MUGEN MOTUL CIVIC Si Race Car ´87
MD TD HONDA

Precio Compra —
Obtenido en Carrera Civic
Potencia Inicial/Final 225CV. / 333CV
Peso inicial/Final 890kg. / 890kg.



CIVIC SiR-II (EG) ´93
MD TD HONDA

Segunda Mano 8,190 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 151CV / 338CV
Peso inicial/Final 1040kg. / 915kg.



CIVIC TYPE R (EK) ´98
MD TD HONDA

Segunda Mano 9.990 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 165CV / 370CV
Peso inicial/Final 1050kg. / 924kg.



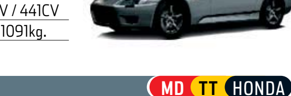
BEAT Version F ´92
MC TT HONDA

Segunda Mano 6,940 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 58CV / 143CV
Peso inicial/Final 760kg. / 691kg.



S2000 ´99
MD TT HONDA

Precio Compra 16,900 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 223CV / 441CV
Peso inicial/Final 1240kg. / 1091kg.



S2000 type V ´01
MD TT HONDA

Segunda Mano 23.464 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 223CV / 441CV
Peso inicial/Final 1260kg. / 1260kg.



INTEGRA TYPE-R Touring Car ´02
MD TD HONDA

Precio Compra 450.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 310CV. / 539CV
Peso inicial/Final 1050kg. / 1050kg.



ARTA NSX (JGTC) ´00
MC TT HONDA

Precio Compra 1.350.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 489CV. / 864CV
Peso inicial/Final 1150kg. / 1150kg.



Mobil 1 NSX (JGTC) ´01
MC TT HONDA

Precio Compra 1.350.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 492CV. / 917CV
Peso inicial/Final 1150kg. / 1150kg.



NSX-R Prototype LM Race Car ´02
MC TT HONDA

Obtenido en Resistencia Super Speedway 150 millas
Potencia Inicial/Final 519CV. / 924CV
Peso inicial/Final 1120kg. / 1120kg.

N360 ´67
MD TD HONDA

Segunda mano 12599 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 28 CV / 76 CV
Peso inicial/Final 475kg / 432kg.

S600 ´64
MD TT HONDA

Segunda Mano 20.999 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 52CV / 100CV
Peso inicial/Final 715kg. / 650kg




1300 Coupe 9 S ´70
MD TD HONDA

Precio Compra 12.800 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 110CV / 199CV
Peso inicial/Final 900kg. / 819kg.



CIVIC SiR-II (EG) ´91
MD TD HONDA

Segunda Mano 5,669 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 149CV / 336CV
Peso inicial/Final 1040kg. / 915kg.



CIVIC SiR-II (EG) ´95
MD TD HONDA

Segunda Mano 5,942 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 152CV / 338CV
Peso inicial/Final 1040kg. / 915kg.

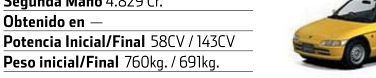
CIVIC 1500 3door 2.5i ´83
MD TT HONDA

Segunda Mano 4.161 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 90CV / 191CV
Peso inicial/Final 815kg. / 741kg.




BEAT ´91
MC TT HONDA

Segunda Mano 4.829 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 58CV / 143CV
Peso inicial/Final 760kg. / 691kg.



S2000 ´01
MD TT HONDA

Segunda Mano 22.294 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 223CV / 441CV
Peso inicial/Final 1240kg. / 1091kg.



NSX Type S Zero ´99
MC TT HONDA

Segnda Mano 49.285 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 261CV / 457CV
Peso inicial/Final 1270kg. / 1079kg.



S2000 LM Race Car ´01
MD TT HONDA

Precio Compra 450.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 320CV. / 580CV
Peso inicial/Final 1050kg. / 1050kg.



Castrol MUGEN NSX (JGTC) ´00
MC TT HONDA

Precio Compra 1.350.00 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 489CV. / 864CV
Peso inicial/Final 1150kg. / 1150kg.

RAYBRIG NSX (JGTC) ´00
MC TT HONDA

Precio Compra 1.350.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 482CV. / 869CV
Peso inicial/Final 1150kg. / 1150kg.



NSX-R Prototype LM Road Car ´02
MC TT HONDA

Precio Compra —
Obt. en Resistencia Motegi 8 horas
Potencia Inicial/Final 553CV. / 1005CV
Peso inicial/Final 1130kg. / 1130kg.



Z ACT ´70
MD TD HONDA

Segunda Mano 5.529Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 28CV / 77CV
Peso inicial/Final 510kg. / 464kg.

S800 ´66
MD TT HONDA

Segunda mano 20299 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 63 CV / 123 CV.
Peso inicial/Final 720kg / 655kg.

S800 RSC Race Car ´68
MD TT HONDA

Obtenido en Campeonato profesional NA Race of NA sports
Potencia Inicial/Final 100CV / 159CV
Peso inicial/Final 660kg. / 640kg.



CIVIC SiR-II (EG) ´92
MD TD HONDA

Segunda Mano 8,100 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 151CV / 338CV
Peso inicial/Final 1040kg. / 915kg.



CIVIC TYPE R (EK) ´97
MD TD HONDA

Segunda Mano 9.990 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 185CV / 361CV
Peso inicial/Final 1050kg. / 924kg.

CIVIC TYPE R (EP) ´01
MD TD HONDA

Segunda Mano 14,299 Cr
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 181CV / 337CV
Peso inicial/Final 1190kg. / 1047kg.



BEAT Version Z ´93
MC TT HONDA

Segunda Mano 7,250 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 58CV / 143CV
Peso inicial/Final 760kg. / 691kg.



S2000 type V ´00
MD TT HONDA

Segunda Mano 23.139 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 223CV / 441CV
Peso inicial/Final 1260kg. / 1071kg.



NSX Type S Zero ´97
MC TT HONDA

Segunda Mano 49.285 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 261CV / 457CV
Peso inicial/Final 1270kg. / 1079kg.



LAS CLAVES MD: Motor delantero | **MC:** Motor central | **MT:** Motor trasero | **TT:** Tracción Trasera | **TD:** Tracción Delantera | **4x4:** Tracción en las cuatro ruedas | **Los precios del mercado de segunda mano son orientativos**

NSX Type S ´99
MC TT HONDA

Segunda Mano 67,320 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 253CV / 454CV
Peso inicial/Final 1320kg. / 1122kg.



NSX Type S ´97

MC TT HONDA

Segunda Mano 51.785 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 253CV / 454CV
Peso inicial/Final 1320kg. / 1122kg.



NSX ´97
MC TT HONDA

Segunda Mano 45,535 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 253CV / 454CV
Peso inicial/Final 1350kg. / 1147kg.

NSX ´90
MC TT HONDA

Segunda Mano 28,010 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 251CV / 429CV
Peso inicial/Final 1350kg. / 1147kg.



NSX ´95
MC TT HONDA

Segunda Mano 29,599 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 251CV / 429CV
Peso inicial/Final 1350kg. / 1147kg.

NSX ´93
MC TT HONDA

Segunda Mano 29,074 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 253CV / 429CV
Peso inicial/Final 1350kg. / 1147kg.

NSX ´99
MC TT HONDA

Segunda Mano 59.845 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 253CV / 454CV
Peso inicial/Final 1350kg. / 1147kg.

NSX type R ´92
MC TT HONDA

Segunda Mano 33.974 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 260CV / 431CV
Peso inicial/Final 1230kg. / 1082kg.

PRELUDE Type S ´98
MD TD HONDA

Segunda Mano 16,204 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 196CV / 393CV
Peso inicial/Final 1310kg. / 1113kg.

PRELUDE Type S ´96
MD TD HONDA

Segunda Mano 13.265 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 196CV / 393CV
Peso inicial/Final 1310kg. / 1113kg.

PRELUDE Si VTEC ´91
MD TD HONDA

Segunda Mano 7,717 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 194CV / 345CV
Peso inicial/Final 1280kg. / 1088kg.

PRELUDE SiR S spec ´98
MD TD HONDA

Segunda Mano 14,904 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 196CV / 391CV
Peso inicial/Final 1270kg. / 1079kg.

PRELUDE SiR ´96
MD TD HONDA

Segunda Mano 10,915 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 177CV / 368CV
Peso inicial/Final 260kg. / 1071kg.



PRELUDE type-S ´98
MD TD HONDA

Segunda Mano 16.204 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 196CV / 391CV
Peso inicial/Final 1310kg. / 1113kg.

INTEGRA TYPE R (DC2) ´98
MD TD HONDA

Segunda Mano 15,326 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 182CV / 380CV
Peso inicial/Final 1080kg. / 950kg.

INTEGRA TYPE R (DC2) ´95
MD TD HONDA

Segunda Mano 11.140 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 181CV / 386CV
Peso inicial/Final 1060kg. / 932kg.

INTEGRA TYPE R (DC2) ´99
MD TD HONDA

Segunda Mano 16.353 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 183CV / 388CV
Peso inicial/Final 1080kg. / 950kg.

INTEGRA TYPE R (DC2) ´01
MD TD HONDA

Segunda mano 20.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 183 CV / 388 CV
Peso inicial/Final 1080kg / 950kg.

ACCORD Coupe (US) ´88
MD TD HONDA

Segunda Mano 9,099 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 108CV / 268CV
Peso inicial/Final 1220kg. / 1073kg.

ACCORD Euro-R ´00
MD TD HONDA

Segunda Mano 16,464 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 198CV / 376CV
Peso inicial/Final 1330kg. / 1130kg.

TODAY ´85
MD TD HONDA

Segunda Mano 2,344 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 28CV / 72CV
Peso inicial/Final 550kg. / 500kg

City Turbo II ´83
MD TD HONDA

Segunda Mano 4,332 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 99CV / 222CV
Peso inicial/Final 735kg. / 668kg.

BALLADE SPORTS CR-X 1.5i ´83
MD TD HONDA

Segunda Mano 4,444 Cr.)
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 99CV / 215CV
Peso inicial/Final 815kg. / 741kg.

CR-X SiR ´90
MD TD HONDA

Segunda Mano 5.414 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 144CV / 294CV
Peso inicial/Final 986 kg. / 897kg.

CR-X del Sol SiR ´92
MD TD HONDA

Segunda Mano 8,550 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 152CV / 307CV
Peso inicial/Final 1100kg. / 968kg.

MUGEN S 2000 ´00
MD TT HONDA

P. Compra (componentes) 75,000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 250CV / 456CV
Peso inicial/Final 1240kg. / 1091kg.

117 Coupe ´68
MD TT ISUZU

Obtenido en Competición deportivo clásico Isuzu
Potencia Inicial/Final 120CV / 242CV
Peso inicial/Final 1050kg. / 924kg.

Bellett 1600 GT-R ´69
MD TT ISUZU

Segunda Mano 14.699 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 108CV / 230CV
Peso inicial/Final 970kg. / 882kg.

PIAZZA XE ´81
MD TT ISUZU

Segunda Mano 8,627 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 122CV / 289CV
Peso inicial/Final 1190kg. / 1047kg.

MAZDA 2 ´03
MD TD MAZDA

Precio Compra 14.500 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 113CV / 255CV
Peso inicial/Final 1080kg. / 950kg.

MX-5 1600 NR-A (NB, J) ´04
MD TT MAZDA

Precio Compra 20.500 Cr
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 125CV / 269CV
Peso inicial/Final 1050kg. / 955kg.

MX-5 1800 RS (NB, J) ´04
MD TT MAZDA

Precio Compra 23.500 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 160CV / 370CV
Peso inicial/Final 1080kg. / 950kg.

Familia Sedan Sport 20 ´02
MD TD MAZDA

Precio Compra 18.980 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 165CV / 332CV
Peso inicial/Final 1170kg. / 1029kg.

MAZDA 6 5-door ´03
MD TD MAZDA

Precio Compra 23.500 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 178CV / 363CV
Peso inicial/Final 1390kg. / 1181kg.

RX-8 ´03
MD TT MAZDA

Precio Compra 24.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 210CV / 456CV
Peso inicial/Final 1310kg. / 1113kg.

RX-8 Type E (J) ´03
MD TT MAZDA

Precio Compra 27.500 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 210CV / 471CV
Peso inicial/Final 1330kg. / 1130kg.

RX-8 Type S (J) ´03
MD TT MAZDA

Precio Compra 27.500 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 250CV / 560CV
Peso inicial/Final 1310kg. / 1113kg.

RX-7 Spirit R Type A (FD) ´02
MD TT MAZDA

Precio Compra 39.980 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 280CV / 641CV
Peso inicial/Final 1270kg. / 1079kg.

KUSABI ´03
MD TD MAZDA

Obtenido con Todo plata en el carné B Internacional
Potencia Inicial/Final 150 CV / 450 CV
Peso inicial/Final 1250kg / 1015kg.



Mazda 6 Concept ´01 — MD · TD · MAZDA
Obtenido en Campeonato Principiante-FF Challenge.
Potencia Inicial/Final 178CV / 363CV.
Peso inicial/Final 1300kg. / 1105kg.



RX-8 Concept (type I) ´01 — MD · TT · MAZDA
Precio Compra —
Obtenido en Rally Tsukuba fácil.
Potencia Inicial/Final 285CV / 547CV.
Peso inicial/Final 1200kg. / 1056kg.



RX-7 LM Race Car ´01 — MC · TT · MAZDA
Precio Compra —
Obtenido en Resistencia- Roadster.
Potencia Inicial/Final 508CV. / 881CV.
Peso inicial/Final 1080kg. / 1080kg.





RX-8 LM Race Car ´01 — MD · TT · MAZDA
Precio Compra —
Obtenido en Copa Mazda NR-A RX8.
Potencia Inicial/Final 508CV. / 881CV.
Peso inicial/Final 1100kg. / 1100kg.



Mazda 6 MPS ´05 — MD · TT · MAZDA
Obtenido en Carrera Profesional-Clubman Cup.
Potencia Inicial/Final 272CV. / 500CV.
Peso inicial/Final 1500kg. / 1245kg.



MX-Crossport ´05 — 4X4 · MAZDA
Precio Compra —
Obt. Copa Mazda Roadster NR-A.
Potencia Inicial/Final 260CV / 469CV.
Peso inicial/Final 1600kg. / 1360kg.



Mazda 6 Touring Car ´02 — 4X4 · MAZDA
Precio Compra 450.000 Cr.
Obtenido en Rally Tsukuba normal.
Potencia Inicial/Final 310CV. / 542CV.
Peso inicial/Final 1070kg. / 1070kg.



Carol 360 Deluxe ´62 — MD · TT · MAZDA
Segunda Mano 13.474 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 18CV / 54CV.
Peso inicial/Final 560kg. / 509kg.



Mazda 110S (L108) ´68 — MD · TT · MAZDA
Segunda Mano 24,079 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 116CV / 246CV.
Peso inicial/Final 960kg. / 873kg.



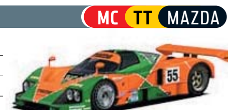
110S (L10A) ´67 — MD · TT · MAZDA
Precio Compra —
Obtenido en Club RE.
Potencia Inicial/Final 111CV / 251CV
Peso inicial/Final 940kg. / 855kg.



BP Falten RX-7 (D1GP) ´03 — MD · TT · MAZDA
Precio Compra —
Obt. en Profesional- Race of Turbo Sport.
Potencia Inicial/Final 410CV / 615CV.
Peso inicial/Final 1230kg. / 1156kg.



787B Race Car ´91 — MC · TT · MAZDA
Precio Compra 3.500.000 Cr.
Segunda mano 1.244.999 Cr.
Potencia Inicial/Final 700CV / 951CV.
Peso inicial/Final 830kg. / 830kg.



Autozam AZ-1 ´92 — MC · TT · MAZDA
Segunda Mano 5.242 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 58CV / 125CV
Peso inicial/Final 720kg. / 655kg.



DEMIO (J) ´99 — MD · TD · MAZDA
Segunda Mano 9.528 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 90CV / 251CV.
Peso inicial/Final 960kg. / 873kg.



MX-5 VR-Limited (J) ´95 — MD · TT · MAZDA
Segunda Mano 10.400 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 119CV / 324CV
Peso inicial/Final 980kg. / 862kg.



MX-5 J.Limited II (J) ´93 — MD · TT · MAZDA
Segunda Mano 10.150 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 119CV / 324CV.
Peso inicial/Final 980kg. / 862kg.



MX-5 V-Special Type II (J) ´93 — MD · TT · MAZDA
Segunda Mano 12.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 119CV / 324CV
Peso inicial/Final 980kg. / 862kg.



MX-5 J-Limited (J) ´91 — MD · TT · MAZDA
Segunda Mano 6.649 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 108CV / 255CV.
Peso inicial/Final 940kg. / 855kg.

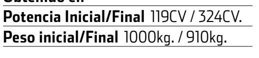
MX-5 SR-Limited (J) ´97 — MD · TT · MAZDA
Segunda Mano 9.490 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 119CV / 324CV.
Peso inicial/Final 980kg. / 891kg.



MX-5 ´89 — MD · TT · MAZDA
Segunda Mano 5,949 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 108CV / 255CV.
Peso inicial/Final 940kg. / 855kg.



MX-5 S-Special Type I (J) ´95 — MD · TT · MAZDA
Segunda Mano 9.975 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 119CV / 324CV.
Peso inicial/Final 1000kg. / 910kg.



MX-5 1800 RS (J) ´00 — MD · TT · MAZDA
Segunda Mano 15.131 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 147CV / 351CV
Peso inicial/Final 1070kg. / 941kg.



MX-5 1.8 RS (J) ´98 — MD · TT · MAZDA
Segunda Mano 11.475 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 131CV / 344CV.
Peso inicial/Final 1030kg. / 906kg.



RX-7 Type RZ (FD, J) ´95 — MD · TT · MAZDA
Segunda Mano 13.859 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 231CV / 603CV.
Peso inicial/Final 1250kg. / 1062kg.



RX-7 Type RZ (FD, J) ´93 — MD · TT · MAZDA
Segunda Mano 21.750 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 231CV / 603CV.
Peso inicial/Final 1240kg. / 1091kg.



RX-7 Type R (FD, J) ´93 — MD · TT · MAZDA
Segunda Mano 13,684 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 231CV / 603CV.
Peso inicial/Final 1260kg. / 1071kg.



RX-7 Type R (FD, J) ´91 — MD · TT · MAZDA
Segunda Mano 13.474 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 231CV / 603CV.
Peso inicial/Final 1260kg. / 1071kg.



Mazda RX-7 Type RZ (FD, J) ´92 — MD · TT · MAZDA
Segunda Mano 14.052 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 231CV / 603CV.
Peso inicial/Final 1230kg. / 1082kg.



RX-7 GT-X (FC, J) ´90 — MD · TT · MAZDA
Segunda Mano 8.700 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 186CV / 431CV
Peso inicial/Final 250kg. / 1062kg.



RX-7 Type RZ (FD) ´00 — MD · TT · MAZDA
Segunda Mano 25.986 Cr
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 266CV / 600CV.
Peso inicial/Final 1270kg. / 1079kg.

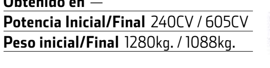


RX-7 Type RS (FD) ´98 — MD · TT · MAZDA
Segunda Mano 24,556 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 263CV / 601CV
Peso inicial/Final 1280kg. / 1088kg.



RX-7 Type RS (FD, J) ´96 — MD · TT · MAZDA
Segunda MAno 12.827 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 240CV / 605CV
Peso inicial/Final 1280kg. / 1088kg.





RX-7 Type RZ (FD, J) ´96 — MD · TT · MAZDA
Segunda Mano 13.912 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 240CV / 605CV.
Peso inicial/Final 1250kg. / 1062kg.



RX-7 GT-Limited (FC, J) ´85 — MD · TT · MAZDA
Segunda Mano 5.914 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 167CV / 410CV.
Peso inicial/Final 1280kg. / 1088kg.



RX-7 Type RS (FD, J) ´95 — MD · TT · MAZDA
Segunda Mano 19.450 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 231CV / 603CV
Peso inicial/Final 1260kg. / 1071kg.

RX-7 Type RS (FD) ´97 — MD · TT · MAZDA
Segunda Mano 12.687 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 240CV / 608CV
Peso inicial/Final 1280kg. / 1088kg.



RX-7 Type RS (FD) ´00 — MD · TT · MAZDA
Segunda Mano 19.240 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 263CV / 601CV
Peso inicial/Final 1280kg. / 1088kg.



RX-7 Type RS-R (FD) ´97 — MD · TT · MAZDA
Segunda Mano 18.125 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 240CV / 608CV
Peso inicial/Final 1280kg. / 1088kg.





RX-7 Type R Bathrust R (FD) ´01 — MD · TT · MAZDA
Segunda Mano 22.088 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 266CV / 606CV.
Peso inicial/Final 1260kg. / 1071kg.



LAS CLAVES MD: Motor delantero | **MC:** Motor central | **MT:** Motor trasero | **TT:** Tracción Trasera | **TD:** Tracción Delantera | **4x4:** Tracción en las cuatro ruedas | **Los precios del mercado de segunda mano son orientativos**

RX-7 INFINI III (FC, J) ´90 — MD TT MAZDA

Segunda Mano 9.463 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 191CV / 427CV.
Peso inicial/Final 1200kg. / 1056kg.


323F ´93 — MD TD MAZDA
Segunda Mano 6.971 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 159CV / 331CV
Peso inicial/Final 1240kg. / 1091kg.


COLT 1.5 Sport X Version ´02 — MD TD MITSUBISHI

Precio Compra 14.950 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 98CV / 208CV
Peso inicial/Final 1030kg. / 906kg.

ECLIPSE Spyder GTS ´03 — MD TD MITSUBISHI
Precio Compra 26.780 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 213CV / 338CV.
Peso inicial/Final 1510kg. / 1253kg.


AIRTREK Turbo-R ´02 — 4X4 MITSUBISHI
Precio Compra 22.950 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 240CV / 454CV
Peso inicial/Final 1520kg. / 1261kg.

Eclipse GT ´06 — MD TD MITSUBISHI
Precio Compra 25.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 267CV / 500CV
Peso inicial/Final 1575kg. / 1338kg.

Lancer Evolution VIII GSR ´03 — 4X4 MITSUBISHI

Precio Compra 32.980 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 280CV / 581CV
Peso inicial/Final 1410kg. / 1198kg.

Lancer Evolution VIII MR GSR ´04 — 4X4 MITSUBISHI
Precio Compra 33.980 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 280CV / 578CV
Peso inicial/Final 1400kg. / 1190kg.

Lancer Evolution VIII RS ´03 — 4X4 MITSUBISHI
Precio Compra 31.600 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 280CV / 410CV.
Peso inicial/Final 1320kg. / 1122kg.

i ´03 — MC TT MITSUBISHI
Precio Compra —
Obtenido en Copa Mirage.
Potencia Inicial/Final 68CV / 142CV.
Peso inicial/Final 790kg. / 718kg.

CZ-3 Tarmac ´01 — 4X4 MITSUBISHI
Precio Compra —
Obt. en Rally Grand Canyon normal.
Potencia Inicial/Final 230CV. / 337CV.
Peso inicial/Final 1200kg. / 1056kg.

PAJERO Evolution Raid Car ´03 — 4x4 MITSUBISHI
Precio Compra —
Obt. en Rally Cathedral Rock Trial II difícil.
Potencia Inicial/Final 272CV / 569 CV
Peso inicial/Final 1825kg / 1825kg.

Lancer Evolution Super Rally Car ´03 — 4X4 MITSUBISHI
Precio Compra 1.250.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 300CV / 564CV.
Peso inicial/Final 1230kg. / 1230kg.

MIRAGE 1400glx ´78 — MD TD MITSUBISHI
Precio Compra 9.220 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 82CV / 206CV.
Peso inicial/Final 795kg. / 723kg.

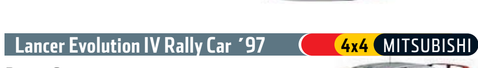
Lancer 1600 GSR ´73 — MD TT MITSUBISHI
Precio Compra 14.200 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 110CV / 223CV.
Peso inicial/Final 825kg. / 750kg.

GALANT GTO MR ´70 — MD TT MITSUBISHI
Precio Compra 21.800 Cr.
Segunda Mano 7.629 Cr.
Potencia Inicial/Final 125CV / 251CV.
Peso inicial/Final 980kg. / 891kg.


HSR-II Concept ´89 — 4X4 MITSUBISHI
Precio Compra —
Obtenido en Festival Japonés ´80.
Potencia Inicial/Final 350CV / 674CV.
Peso inicial/Final 1200kg. / 1056kg.

Lancer 1600 GSR Rally Car ´74 — MD TT MITSUBISHI
Precio Compra —
Obtenido en Encuentro Evolution.
Potencia Inicial/Final 160CV. / 320CV.
Peso inicial/Final 825kg. / 825kg.

PAJERO Rally Raid Car ´85 — 4X4 MITSUBISHI
Precio Compra —
Obtenido en Rally Tahiti difícil.
Potencia Inicial/Final 230CV. / 404CV
Peso inicial/Final 1202kg. / 1202kg.

Lancer Evolution IV Rally Car ´97 — 4x4 MITSUBISHI

Precio Compra —
Obtenido en Rally Ice Arena normal.
Potencia Inicial/Final 289 CV /485 CV
Peso inicial/Final 1230kg / 1230kg.

3000GT MR ´98 — 4X4 MITSUBISHI
Segunda Mano 19.895 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 287CV / 843CV.
Peso inicial/Final 1670kg. / 1386kg.

Lancer Evolution VI Rally Car ´99 — 4X4 MITSUBISHI
Precio Compra 750.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 302CV / 515CV.
Peso inicial/Final 1230kg. / 1230kg.

STARION 4WD Rally car ´84 — 4x4 MITSUBISHI
Precio Compra —
Obtenido en Rally Grand Canyon difícil.
Potencia Inicial/Final 360 CV /607 CV
Peso inicial/Final 1250kg / 1250kg.

CZ-3 Tarmac Rally Car ´01 — 4X4 MITSUBISHI
Precio Compra 4
Obtenido en Rally Swiss Alps.
Potencia Inicial/Final 320CV. / 507CV.
Peso inicial/Final 1200kg. / 1200kg.

FTO Super Touring Car — 4X4 MITSUBISHI
Precio Compra —
Obt. en Resistencia- Tokio R246 300km.
Potencia Inicial/Final 430CV. / 693CV.
Peso inicial/Final 980kg. / 980kg.


3000GT SR (J) ´95 — 4X4 MITSUBISHI
Segunda Mano 14.950 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 203CV / 386CV.
Peso inicial/Final 1610kg. / 1336kg.

3000GT SR (J) ´96 — 4X4 MITSUBISHI
Segunda Mano 14.990 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 203CV / 386CV.
Peso inicial/Final 1610kg. / 1336kg.

3000GT SR (J) ´98 — 4X4 MITSUBISHI
Segunda Mano 14.990 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 203CV / 386CV.
Peso inicial/Final 1600kg. / 1328kg.


3000GT MR (J) ´95 — 4X4 MITSUBISHI
Segunda Mano 19.900 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 280CV / 838CV
Peso inicial/Final 1680kg. / 1394kg.

3000GT VR-4 Turbo (J) ´95 — 4X4 MITSUBISHI
Segunda Mano 21.575 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 286CV / 867CV.
Peso inicial/Final 1710kg. / 1419kg.

3000GT VR-4 Turbo (J) ´96 — 4X4 MITSUBISHI

Segunda Mano 21.615 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 278CV / 835CV.
Peso inicial/Final 1710kg. / 1419kg.

3000GT VR-4 Turbo (J) ´98 — 4X4 MITSUBISHI
Segunda Mano 21.615 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 289CV / 870CV.
Peso inicial/Final 1680kg. / 1394kg.

ECLIPSE GT ´95 — MD TD MITSUBISHI
Segunda Mano 10.710 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 204CV / 385CV.
Peso inicial/Final 1330kg. / 1130kg.

Lancer Evolution II GSR ´94 — 4X4 MITSUBISHI
Segunda Mano 10.142 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 241CV / 486CV.
Peso inicial/Final 1250kg. / 1062kg.


Lancer Evolution III GSR ´95 — 4X4 MITSUBISHI
Segunda Mano 14.840 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 243CV / 484CV.
Peso inicial/Final 1260kg. / 1071kg.


Lancer Evolution IV GSR ´96 — 4X4 MITSUBISHI
Segunda Mano 14.990 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 251CV / 502CV.
Peso inicial/Final 1350kg. / 1147kg.


Lancer Evolution V GSR ´98 — 4X4 MITSUBISHI
Segunda Mano 21.111Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 281CV / 511CV.
Peso inicial/Final 1360kg. / 1156kg.

Lancer Evolution VI GRS ´99 — 4X4 MITSUBISHI
Segunda Mano 21.150 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 286CV / 513CV.
Peso inicial/Final 1360kg. / 1156kg.

Lancer Evolution GSR ´92 — 4X4 MITSUBISHI
Segunda Mano 9.582 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 225CV / 464CV.
Peso inicial/Final 1240kg. / 1091kg.

Lancer Evolution VII RS ´01 — 4X4 MITSUBISHI
- **Segunda Mano** 16.366 Cr.
- **Obtenido en** —
- **Potencia Inicial/Final** 288CV / 515CV.
- **Peso inicial/Final** 1320kg. / 1122kg.



Lancer Evolution VI RS ´99 — 4X4 MITSUBISHI
- **Segunda Mano** 16,886 Cr.
- **Obtenido en** —
- **Potencia Inicial/Final** 286CV / 514CV.
- **Peso inicial/Final** 1260kg. / 1071kg.

Lancer Evolution VI RS T.M.E. — 4X4 MITSUBISHI
- **Segunda Mano** 16.886 Cr.
- **Obtenido en** —
- **Potencia Inicial/Final** 286CV / 520CV.
- **Peso inicial/Final** 1260kg. / 1071kg.



FTO GPX ´99 — MD TD MITSUBISHI
- **Segunda Mano** 15.164 Cr.
- **Obtenido en** —
- **Potencia Inicial/Final** 181CV / 376CV.
- **Peso inicial/Final** 1170kg. / 1029kg.



Mitsubishi FTO GR ´97 — MD TD MITSUBISHI
- **Segunda Mano** 6.604 Cr.
- **Obtenido en** —
- **Potencia Inicial/Final** 161CV / 349CV.
- **Peso inicial/Final** 1150kg. / 1012kg.



MIRAGE CYBORG ZR ´97 — MD TD MITSUBISHI
- **Segunda Mano** 6.677 Cr.
- **Obtenido en** —
- **Potencia Inicial/Final** 158CV / 319CV.
- **Peso inicial/Final** 1060kg. / 932kg.



NISMO Skyline GT-R R-tune (R34) ´99 — 4X4 NISSAN
- **Precio C. (componentes)** 125,000 Cr.
- **Obtenido en** —
- **Potencia Inicial/Final** 450CV / 849CV.
- **Peso inicial/Final** 1560kg. / 1294kg.



SKYLINE HT 2000 Turbo RS ´83 — MD TT NISSAN
- **Seguda Mano** 8.812 Cr.
- **Obtenido en** —
- **Potencia Inicial/Final** 180CV / 438CV.
- **Peso inicial/Final** 1175kg. / 1034kg.



MICRA ´03 — MD TD NISSAN
- **Precio Compra** 10.950 Cr.
- **Obtenido en** —
- **Potencia Inicial/Final** 90CV / 214CV.
- **Peso inicial/Final** 900kg. / 819kg.



SKYLINE SEDAN 300GT ´01 — MD TT NISSAN
- **Precio Compra** 32.500 Cr.
- **Obtenido en** —
- **Potencia Inicial/Final** 260CV / 442CV.
- **Peso inicial/Final** 1490kg. / 1266kg.



350Z (Z33) ´03 — MD TT NISSAN
- **Precio Compra** 33.000 Cr.
- **Obtenido en** —
- **Potencia Inicial/Final** 287CV / 486CV.
- **Peso inicial/Final** 1320kg. / 1122kg.



SKYLINE GT-R v-spec II (R34) ´00 — 4X4 NISSAN
- **Precio Compra** 57.480 Cr.
- **Obtenido en** —
- **Potencia Inicial/Final** 280CV / 821CV
- **Peso inicial/Final** 1660kg. / 1294kg.



SKYLINE GT_R M-spec Nur (R34) ´02 — 4X4 NISSAN
- **Precio Compra** 63.000 Cr.
- **Obtenido en** —
- **Potencia Inicial/Final** 280CV / 875CV
- **Peso inicial/Final** 1580kg. / 1311kg.



Lancer Evolution VII GSR ´01 — 4X4 MITSUBISHI
- **Segunda Mano** 18.500 Cr.
- **Obtenido en** —
- **Potencia Inicial/Final** 288CV / 515CV.
- **Peso inicial/Final** 1400kg. / 1190kg.



Lancer EX 1800GSR IC Turbo ´83 — MD TT MITSUBISHI
- **Segunda Mano** 9.376 Cr.
- **Obtenido en** —
- **Potencia Inicial/Final** 144CV / 331CV.
- **Peso inicial/Final** 1085kg. / 954kg.

FTO GPX ´94 — MD TD MITSUBISHI
- **Segunda Mano** 8,004 Cr.
- **Obtenido en** —
- **Potencia Inicial/Final** 200CV / 371CV.
- **Peso inicial/Final** 1170kg. / 1029kg.

FTO GP Version R ´99 — MD TD MITSUBISHI
- **Segunda Mano** 14,039 Cr.
- **Obtenido en** —
- **Potencia Inicial/Final** 181CV / 371CV.
- **Peso inicial/Final** 1150kg. / 1012kg.

Galant 2.0 DOHC Turbo VR-4 ´89 — 4X4 MITSUBISHI
- **Segunda Mano** 9.733 Cr.
- **Obtenido en** —
- **Potencia Inicial/Final** 199CV / 372CV.
- **Peso inicial/Final** 1340kg. / 1139kg.

LEGNUM VR-4 Type V ´98 — 4X4 MITSUBISHI
- **Segunda Mano** 18.524 Cr.
- **Obtenido en** —
- **Potencia Inicial/Final** 247CV / 472CV.
- **Peso inicial/Final** 1550kg. / 1286kg.

OPTION Stream Z ´04 — MD TT NISSAN
- **Obtenido en** Campeonato Profesional-Tuning Car Gran Prix.
- **Potencia Inicial/Final** 400CV / 962CV.
- **Peso inicial/Final** 1396kg. / 1353kg.

SKYLINE HT 2000 RS-X Turbo C ´84 — MD TT NISSAN
- **Segunda Mano** 9.712 Cr.
- **Obtenido en** —
- **Potencia Inicial/Final** 185CV / 390CV.
- **Peso inicial/Final** 1250kg. / 1062kg.

CUBE EX (FF/CVT) ´02 — MD TD NISSAN
- **Precio Compra** 14.420 Cr.
- **Obtenido en** —
- **Potencia Inicial/Final** 98CV / 218CV.
- **Peso inicial/Final** 1070kg. / 941kg.

SKYLINE SEDAN 350GT-8 ´02 — MD TT NISSAN
- **Precio Compra** 36.600 Cr.
- **Obtenido en** —
- **Potencia Inicial/Final** 272CV / 479CV.
- **Peso inicial/Final** 1550kg. / 1286kg.



Fairlady Z Version ST (Z33) Option Wheel ´02 — MD TT NISSAN
- **Precio Compra** 36.000 Cr.
- **Obtenido en** —
- **Potencia Inicial/Final** 280CV / 486CV.
- **Peso inicial/Final** 1450kg. / 1232kg.



SKYLINE GT-R V-spec II Nur (R34) ´02 — 4X4 NISSAN
- **Precio Compra** 61.000 Cr.
- **Obtenido en** —
- **Potencia Inicial/Final** 280CV / 906CV.
- **Peso inicial/Final** 1560kg. / 1294kg.



SKYLINE GT_R Sp. Color Midnight Purple III (R34) ´00 — 4X4 NISSAN
- **Precio Compra** 51.480 Cr.
- **Obtenido en** —
- **Potencia Inicial/Final** 280CV / 804CV.
- **Peso inicial/Final** 1550kg. / 1286kg.

Lancer Evo. VII GT-A ´02GNX ´87 — 4X4 MITSUBISHI
- **Segunda Mano** 24.750 Cr.
- **Obtenido en** —
- **Potencia Inicial/Final** 286CV / 514CV.
- **Peso inicial/Final** 1480kg. / 1258kg.



Lancer Evolution VI GSR T.M.E. — 4X4 MITSUBISHI
- **Segunda Mano** 21.306 Cr.
- **Obtenido en** —
- **Potencia Inicial/Final** 286CV / 513CV.
- **Peso inicial/Final** 1360kg. / 1156kg.

FTO GPX ´97 — MD TD MITSUBISHI
- **Segunda Mano** 8.004 Cr.
- **Obtenido en** —
- **Potencia Inicial/Final** 181CV / 376CV.
- **Peso inicial/Final** 1170kg. / 1029kg.

FTO GP Version R ´97 — MD TD MITSUBISHI
- **Segunda Mano** 7,559 Cr.
- **Obtenido en** —
- **Potencia Inicial/Final** 180CV / 371CV
- **Peso inicial/Final** 1150kg. / 1012kg.

MINICA DANGAN ZZ ´89 — MD TD MITSUBISHI
- **Segunda Mano** 3,562 Cr.
- **Obtenido en** —
- **Potencia Inicial/Final** 58CV / 130CV
- **Peso inicial/Final** 640kg. / 582kg.

SKYLINE GTS-t Type M ´89 — MD TT NISSAN
- **Seguda Mano** 8.347 Cr.
- **Obtenido en** —
- **Potencia Inicial/Final** 195CV / 442CV.
- **Peso inicial/Final** 1260kg. / 1071kg.

Sileighty ´98 — MD TT NISSAN
- **Precio Compra** —
- **Obtenido en** Campeonato SILVIA&CO.
- **Potencia Inicial/Final** 206CV / 206CV.
- **Peso inicial/Final** 1170kg. / 1170kg.



SKYLINE GTS-R (R31) ´87 — MD TT NISSAN
- **Seguda Mano** 11.899 Cr.
- **Obtenido en** —
- **Potencia Inicial/Final** 189CV / 473CV.
- **Peso inicial/Final** 1340kg. / 1139kg.

PRIMERA 2.0V ´01 — MD TD NISSAN
- **Precio Compra** 23.900 Cr.
- **Obtenido en** —
- **Potencia Inicial/Final** 204CV / 372CV
- **Peso inicial/Final** 1320kg. / 1122kg.

350Z Roadster (Z33) ´03 — MD TT NISSAN
- **Precio Compra** 36.000 Cr.
- **Obtenido en** —
- **Potencia Inicial/Final** 280CV / 486CV.
- **Peso inicial/Final** 1550kg. / 1286kg.

SKYLINE GT-R M-spec (r34) ´01 — 4X4 NISSAN
- **Precio Compra** 59.500 Cr.
- **Obtenido en** —
- **Potencia Inicial/Final** 280CV / 891CV.
- **Peso inicial/Final** 1560kg. / 1294kg.

SKYLINE GT-R (R34) ´00 — 4X4 NISSAN
- **Precio Compra** 50.480 Cr.
- **Obtenido en** —
- **Potencia Inicial/Final** 280CV / 854CV
- **Peso inicial/Final** 1540kg. / 1287kg.

SKYLINE GT-R V-spec II N1 (R34) ´00 — 4X4 NISSAN
- **Precio Compra** 60.980 Cr.
- **Obtenido en** —
- **Potencia Inicial/Final** 280CV / 804CV.
- **Peso inicial/Final** 1550kg. / 1286kg.



LAS CLAVES **MD:** Motor delantero | **MC:** Motor central | **MT:** Motor trasero | **TT:** Tracción Trasera | **TD:** Tracción Delantera | **4x4:** Tracción en las cuatro ruedas | **Los precios del mercado de segunda mano son orientativos**

SKYLINE COUPE 350GT ´03
MD TT NISSAN

Precio Compra 33.900 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 280CV / 494CV
Peso inicial/Final 1530kg. / 1269kg.



GT-R Concept LM Race Car ´02
MD TT NISSAN

Precio Compra —
Obt. en Extreme- Campeonato Dream Car.
Pot. Inicial/Final 626CV. / 1100CV.
Peso inicial/Final 1100kg. / 1100kg.



C-WEST RAZO SILVIA (JGTC) ´01
MD TT NISSAN

Precio Compra 500.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 300CV / 600CV.
Peso inicial/Final 1150kg. / 1150kg.



LOCTITE ZEXEL GT-R (JGTC) ´00
MD TT NISSAN

Precio Compra 1.350.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 460CV / 869CV
Peso inicial/Final 1100kg. / 1100kg.



MOTUL PITWORK Z (JGTC) ´04
MD TT NISSAN

Precio Compra 1.350.000 Cr.
Obtenido en Campeonato GT japonés.
Potencia Inicial/Final 65CV / 973CV.
Peso inicial/Final 1080kg. / 1080kg.



PENNZOIL Nismo GT-R (JGTC) ´99
MD TT NISSAN

Precio Compra 1.350.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 500CV / 860CV.
Peso inicial/Final 1200kg. / 1200kg.



BLUEBIRD 1600 Deluxe (510) ´69
MD TT NISSAN

Segunda Mano 8.994 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 84CV / 190CV.
Peso inicial/Final 930kg. / 846kg.

Fairlady 2000 (SR311) ´68
MD TT NISSAN

Segunda Mano 19.249 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 130CV / 250CV
Peso inicial/Final 930kg. / 846kg.



240ZG (HS39) ´71
MD TT NISSAN

Precio Compra —
Obtenido en Club Z.
Potencia Inicial/Final 151CV / 307CV.
Peso inicial/Final 1010kg. / 888kg.



SILVIA 240RS (S100) ´83
MD TD NISSAN

Segunda Mano 25.269 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 216CV / 396CV.
Peso inicial/Final 970kg. / 882kg.



Silvia 240RS Rally Car ´85
MD TT NISSAN

Precio Compra —
Obtenido en Swiss Alps difícil.
Potencia Inicial/Final 240CV / 490CV.
Peso inicial/Final 970kg. / 970kg.



R92CP Race Car ´92
MC TT NISSAN

Segunda mano 1.224.999
Obtenido en Resistencia Fuji 1000km.
Potencia Inicial/Final 953CV / 1215CV.
Peso inicial/Final 900kg. / 900kg.



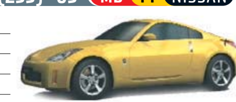
NISMO Fairlady Z Z-tune (Z33) ´03
MD TT NISSAN

Precio C. (componentes) 150,000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 390CV. / 632CV.
Peso inicial/Final 1250kg. / 1062kg.



350Z Gran Turismo 4 Lim. Ed. (Z33) ´05
MD TT NISSAN

Precio Compra 36.000 Cr.
Obtenido en —
Pot. Inicial/Final 2300CV / 485CV.
Peso inicial/Final 1440kg. / 1224kg.



GRAN TURISMO SKYLINE GT-R (PC) ´01
4X4 NISSAN

Obtenido en Extreme- Paseo por circuitos reales.
Potencia Inicial/Final 336CV / 900CV.
Peso inicial/Final 1560kg. / 1294kg.

CALSONIC SKYLINE (JGTC) ´00
MD TT NISSAN

Precio Compra 1.350.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 460CV / 870CV
Peso inicial/Final 1100kg. / 1100kg.

PENNZOIL ZEXEL GT-R (JGTC) ´01
MD TT NISSAN

Precio Compra 1.350.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 460CV / 883CV.
Peso inicial/Final 1100kg. / 1100kg.

XANAVI NISMO (JGTC) ´03
MD TT NISSAN

Precio Compra 1.350.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 485CV / 884CV.
Peso inicial/Final 1080kg. / 1080kg.

SKYLINE 1500Deluxe (S 50D-1) ´63
MD TT NISSAN

Mercado 2ª mano 12,879 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 63 CV / 161 CV.
Peso inicial/Final 960kg / 873kg.

SKYLINE Sport Coupe (BLRA-3) ´62
MD TT NISSAN

Precio Compra 320.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 94CV / 189CV.
Peso inicial/Final 1350kg. / 1147kg.

Fairlady Z 280Z-L 2seater (S130) ´78
MD TT NISSAN

Precio Compra 38.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 145CV / 302CV.
Peso inicial/Final 1225kg. / 1078kg.



SKYL. Hard Top 2000GT-R (KPGC10) ´70
MD TT NISSAN

Precio Compra —
Obt. en Campeonatos Clásicos Japoneses.
Potencia Inicial/Final 160CV / 293CV.
Peso inicial/Final 1100kg. / 968kg.



R390 GT1 Road Car ´98
MC TT NISSAN

Precio Compra 4.500.000 Cr.
Segunda Mano 2.924.999
Potencia Inicial/Final 350CV / 868CV.
Peso inicial/Final 1180kg. / 1038kg.



R390 GT1 Race Car ´98
MC TT NISSAN

Precio Compra 4.500.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 650CV / 1115CV.
Peso inicial/Final 1000kg. / 1000kg.



NISMO Fairlady Z s-tune concept by GT. (Z33) ´02
MD TT NISSAN

Precio C. (componentes) 55.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 278CV / 475CV.
Peso inicial/Final 1320kg. / 1122kg.



NISMO 400r ´96
4X4 NISSAN

Precio Compra —
Obtenido en Reto Japonés de los ´90.
Potencia Inicial/Final 401CV / 677CV
Peso inicial/Final 1550kg. / 1286kg.



GT-R Concept (TokyoShow) ´01
MD TT NISSAN

Precio Compra —
Obt. en Plata en carné A internacional.
Potencia Inicial/Final 300 CV /485 CV
Peso inicial/Final 1100kg. / 1100kg.

MM-R Cup Car ´01
MD TD NISSAN

Precio Compra —
Obt. en Carrera Los Hermanos Micra.
Potencia Inicial/Final 140CV. / 230CV.
Peso inicial/Final 672kg. / 631kg.

CALSONIC SKYLINE GT-R Race Car ´93
4X4 NISSAN

Precio Compra —
Obt. en Resistencia- Tsukuba 9 horas.
Potencia Inicial/Final 550CV / 892CV
Peso inicial/Final 1260kg. / 1260kg.

XANAVI HIROTO GT-R (JGTC) ´01
MD TT NISSAN

Precio Compra 1.350.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 460CV / 888CV
Peso inicial/Final 1100kg. / 1100kg.

FALKEN GT-R Race Car ´04
MD TT NISSAN

Precio Compra 550.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 500CV / 839CV.
Peso inicial/Final 1360kg. / 1360kg.



SILVIA (CSP311) ´65
MD TT NISSAN

Segunda Mano 15.749 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 81CV / 196CV.
Peso inicial/Final 980kg. / 891kg.

SKYLINE 2000GT-B (S54A) ´67
MD TT NISSAN

Obtenido en Campeonato Principiante- FR Challenge.
Potencia Inicial/Final 125CV / 221CV.
Peso inicial/Final 1095kg. / 963kg.



Fairlady Z Fairlady Concept LM Race Car ´02
MD TT NISSAN

Precio Compra —
Obtenido en Campeonato de Japón.
Potencia Inicial/Final 617CV. / 947CV.
Peso inicial/Final 1120kg. / 1120kg.



SKYLINE 2000GT-R (KPGC110) ´73
MD TT NISSAN

Segunda Mano 29.749 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 145CV / 255CV.
Peso inicial/Final 1145kg. / 1007kg.



BLUEBIRD Rally Car (510) ´69
4x4 NISSAN

Precio Compra —
Obtenido en rally Ice Arena difícil.
Potencia Inicial/Final 131 CV/ 325 CV.
Peso inicial/Final 965kg /965kg.



R89C Race Car ´89
MD TT NISSAN

Precio Compra 4
Obtenido en m. conducción 30 a 34
Potencia Inicial/Final 800CV/ 1020CV
Peso inicial/Final 900kg / 900kg.



NISMO Skyline GT-R S-tune (R32) ´00
4X4 NISSAN

Precio C. (componentes) 90.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 400CV / 825CV.
Peso inicial/Final 1500kg. / 1245kg.



Be-1 ´87
MD TD NISSAN

Segunda mano 4,525 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 47 CV. / 129 CV
Peso inicial/Final 670 Kg. / 609 Kg.



SKYLINE GT-R ´91
4x4 NISSAN

Segunda mano 15.784 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 279 CV. / 734 CV.
Peso inicial/Final 1480 Kg. / 1258 Kg.



SKYLINE GT-R N1 ´91
4x4 NISSAN

Segunda mano 15.067 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 279 CV. / 734 CV.
Peso inicial/Final 1570 Kg. / 1249 Kg.



Nissan SKYLINE GTS25 Type S ´91
MD TT NISSAN

Segunda mano 8.550 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 171 CV. / 329 CV.
Peso inicial/Final 1320 Kg. / 1122 Kg.



SKYLINE GT-R Vspec ´93
4x4 NISSAN

Segunda mano 18.409 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 279 CV. / 745 CV.
Peso inicial/Final 1500 Kg. / 1245 Kg.



SKYLINE GT-R Vspec N1 ´93
4x4 NISSAN

Segunda mano 25.450 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 279 CV. / 745 CV.
Peso inicial/Final 1470 Kg. / 1249 Kg.



SKYLINE GT-R ´95
4x4 NISSAN

Segunda mano 26.450 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 281 CV. / 758CV.
Peso inicial/Final 1500 Kg. / 1245 Kg.



SKYLINE GT-R N1 ´95
4x4 NISSAN

Segund mano 29.950 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 293 CV. / 741 CV.
Peso inicial/Final 1540 Kg. / 1278 Kg.



SKYLINE GT-R Vspec ´95
4x4 NISSAN

Segunda mano 18.514 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 293 CV. / 750 CV.
Peso inicial/Final 1540 Kg. / 1278 Kg.



SKYLINE GT-R V-SPEC N1 ´95
MD TT NISSAN

Segunda mano 20.964 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 293 CV. / 741 CV.
Peso inicial/Final 1540 Kg. / 1278 Kg.



SKYLINE GT-R Vspec ´96
4x4 NISSAN

Segunda mano 26,650 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 293 CV. / 750 CV.
Peso inicial/Final 1540 Kg. / 1278 Kg.



SKYLINE GT-R ´96
4x4 NISSAN

Segunda mano 24.125 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 293 CV. / 741 CV.
Peso inicial/Final 1530 Kg. / 1269 Kg.



SKYLINE GT-R Vspec LM Limited ´96
4x4 NISSAN

Segunda mano 26.975 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 293 CV. / 750 CV.
Peso inicial/Final 1540 Kg. / 1278 Kg.



SKYLINE GT-R ´97
4x4 NISSAN

Segunda mano 24.425 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 293 CV. / 741CV.
Peso inicial/Final 1530 Kg. / 1269 Kg.





SKYLINE GT-R Vspec ´97
4x4 NISSAN

Segunda mano 26.950 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 293 CV. / 750 CV.
Peso inicial/Final 1540 Kg. / 1278 Kg.



SKYLINE GT-R V-spec ´99
4x4 NISSAN

Segunda mano 36.386 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 303 CV. / 840 CV.
Peso inicial/Final 1560 Kg. / 1294 Kg.



SKYLINE GT-R V-Spec N1 ´99
4x4 NISSAN

Segunda mano 38.986 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 300 CV. / 830 CV.
Peso inicial/Final 1550 Kg. / 1286 Kg.

SKYLINE GT-R ´99
MD TT NISSAN

Segunda mano 32.486 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 300 CV. / 811 CV.
Peso inicial/Final 1540 Kg. / 1278 Kg.

SKYLINE GT-R M.N.P. II ´99
4x4 NISSAN

Segunda mano 32.486 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 300 CV. / 811 CV.
Peso inicial/Final 1550 Kg. / 1286 Kg.



SILVIA 240RS (S100) ´83
MD TT NISSAN

Segunda mano 25.269 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 216 CV. / 396 CV.
Peso inicial/Final 970 Kg. / 882 Kg.

SILVIA Q´s (S13) ´88
MD TT NISSAN

Segunda mano 5.445 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 122 CV. / 241 CV.
Peso inicial/Final 1090 Kg. / 959 Kg.





SILVIA K´s (S13) ´88
MD TT NISSAN

Segunda mano 6.600 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 158 CV. / 417CV.
Peso inicial/Final 1140 Kg. / 1003 Kg.





Nissan SILVIA K´s (S13) ´91
MD TT NISSAN

Segunda mano 10.195 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 186 CV. / 419 CV.
Peso inicial/Final 1170 Kg. / 1029 Kg.





SILVIA Q´s (S13) ´91
MD TT NISSAN

Segunda mano 5.673 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 127 CV. / 259 CV.
Peso inicial/Final 1110 Kg. / 976 Kg.





SILVIA K´s AERO (S14) ´93
MD TT NISSAN

Segunda mano 8,868 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 185 CV. / 420 CV.
Peso inicial/Final 1220 Kg. / 1073 Kg.

Nissan SILVIA Q´s AERO (S14) ´93
MD TT NISSAN

Segunda mano 10.595 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 42 CV. / 268 CV.
Peso inicial/Final 1160 Kg. / 1020 Kg.



SILVIA Q´s AERO (S14) ´96
MD TT NISSAN

Segunda mano 10.875 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 142 CV. / 268 CV.
Peso inicial/Final 1190 Kg. / 1047 Kg.

SILVIA Spec R AERO (S15) ´99
MD TT NISSAN

Segunda mano 13.454 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 226 CV. / 450 CV.
Peso inicial/Final 1240 Kg. / 1091 Kg.

SILVIA Spec S AERO (S15) ´99
MD TT NISSAN

Segunda mano 16.639 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 150 CV. / 284 CV.
Peso inicial/Final 1200 Kg. / 1056 Kg.

SILVIA Varietta (S15) ´00
MD TT NISSAN

Segunda mano 18,186 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 149 CV. / 278 CV.
Peso inicial/Final 1330 Kg. / 1130 Kg.

PRIMERA 2.0Te (J) ´90
MD TT NISSAN

Segunda mano 7,993 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 137 CV. / 325 CV.
Peso inicial/Final 1210 Kg. / 1064 Kg.

Nissan March G# ´99
MD TD NISSAN

Segunda mano 8,501 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 71 CV / 202 CV.
Peso inicial/Final 830 Kg. / 755 Kg.

300ZX 2seater (Z32) ´89
MD TT NISSAN

Segunda mano 13,824 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 253 CV. / 814 CV.
Peso inicial/Final 1510 Kg. / 1253 Kg.

300ZX 2by2 (Z32) ´98
MD TT NISSAN

Segunda mano 21.990 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 255 CV. / 836 CV.
Peso inicial/Final 1550 Kg. / 1311 Kg.

STAGEA 25t RS FOUR S ´98
4x4 NISSAN

Segunda mano 21,189 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 255 CV. / 590 CV.
Peso inicial/Final 1650 Kg. / 1369 Kg.



STAGEA 260RS AutechVersion ´98
4x4 NISSAN

Segunda mano 22.500 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 257 CV. / 556 CV.
Peso inicial/Final 1720 Kg. / 1427 Kg.



CUBE X ´98
MD TD NISSAN

Segunda mano 7,090 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 74 CV. / 210 CV.
Peso inicial/Final 970 Kg. / 882 Kg.

200 SX (S14) ´96
MD TT NISSAN

Segunda mano 9,082 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 186 CV. / 440CV.
Peso inicial/Final 1220 Kg. / 1073 Kg.

PAO ´89
MD TD NISSAN

Segunda mano 5,389 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 47 CV. / 129 CV.
Peso inicial/Final 730 Kg. / 664 Kg.

EXA CANOPY L.A.Ver, Type S ´88
MD TD NISSAN

Segunda mano 5,183 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 120 CV. / 225 CV.
Peso inicial/Final 1070 Kg. / 941 Kg.

LAS CLAVES MD: Motor delantero | **MC:** Motor central | **MT:** Motor trasero | **TT:** Tracción Trasera | **TD:** Tracción Delantera | **4x4:** Tracción en las cuatro ruedas | **Los precios del mercado de segunda mano son orientativos**

BLUEBIRD Hardtop 1800SSS ´79 — MD TT NISSAN
Segunda mano 4.437 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 93 CV. / 213 CV.
Peso inicial/Final 1050 Kg. / 924 Kg.



Skyline GT-R ´89 — 4X4 NISSAN
Seguda Mano 15.574 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 279CV / 734CV.
Peso inicial/Final 1430kg. / 1215kg.



LEGACY B4 Blitzen ´00 — 4x4 SUBARU
Segunda mano 19.499 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 253 CV. / 469 CV.
Peso inicial/Final 1450 Kg. / 1234 Kg.



IMPREZA Sedan WRX STi spec C (GD, Type II) ´04 — 4x4 SUBARU
Precio Compra 33.920 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 280 CV. / 526 CV
Peso inicial/Final 1370 Kg. / 1164 Kg.



LEGACY Touring Wagon 2.0 GT ´03 — 4x4 SUBARU
Precio Compra 28.800 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 280 CV. / 547CV.
Peso inicial/Final 1430 Kg. / 1215 Kg.



IMPREZA Rally Car ´01 — MD TT SUBARU
Precio Compra —
Obtenido en Rally Chamonix normal.
Potencia Inicial/Final 305 CV. / 522 CV.
Peso inicial/Final 1230 Kg / 1230 Kg.



IMPREZA Rally Car prototype ´01 — 4x4 SUBARU
Precio Compra —
Obtenido en gana Rally de Capri normal.
Potencia Inicial/Final 305 CV. / 522 CV.
Peso inicial/Final 1230 Kg. / 1230 Kg.



IMPREZA Sedan WRX STi ´94 — 4x4 SUBARU
Segunda mano 9.722 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 244 CV. / 494 CV.
Peso inicial/Final 1230 Kg. / 1082 Kg.



IMPREZA Sedan WRX STi Ver IV ´97 — 4x4 SUBARU
Segunda mano 14.495 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 255 CV. / 485 CV.
Peso inicial/Final 1250 Kg. / 1062 Kg.



IMPREZA Coupe 22B-STi Ver. ´98 — 4x4 SUBARU
Segunda mano 25.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 266 CV. / 554 CV.
Peso inicial/Final 1270 Kg. / 1079 Kg.



LEGACY Touring Wagon GT-B ´96 — 4x4 SUBARU
Segunda mano 14,665 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 253 CV / 469 CV
Peso inicial/Final 1430 Kg. / 1215 Kg.



IMPREZA Sport Wagon STi ´00 — 4x4 SUBARU
Segunda mano 19.486 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 279 CV. / 499 CV.
Peso inicial/Final 1430 Kg. / 1215 Kg.

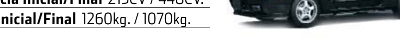


Fairlady Z 300ZX (Z31) ´83 — MD TT NISSAN
Segunda mano 11,199 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 206 CV. / 585 CV.
Peso inicial/Final 1380 Kg. / 1173 Kg.



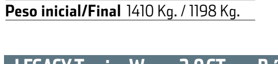
Skyline GT-R V spec II ´94 — 4x4 NISSAN
Segunda mano 18.514 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 281 CV. / 758CV.
Peso inicial/Final 1500 Kg. / 1245 Kg.

SKYLINE GTS-t Type M ´91 — MD TT NISSAN
Seguda Mano 9.313 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 215CV / 448CV.
Peso inicial/Final 1260kg. / 1070kg.



LEGACY Touring Wagon 3.0R ´03 — 4x4 SUBARU
Precio Compra 30.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 250 CV / 412 CV.
Peso inicial/Final 1480 Kg. / 1258 Kg.

LEGACY B4 2.0GT ´03 — 4x4 SUBARU
Precio Compra 27.300 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 280 CV. / 547 CV.
Peso inicial/Final 1410 Kg. / 1198 Kg.



LEGACY Touring Wagon 2.0 GT specB ´03 — 4x4 SUBARU
Precio Compra 30.300 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 280 CV. / 512 CV.
Peso inicial/Final 1450 Kg. / 1232 Kg.



IMPREZA Rally Car ´03 — 4x4 SUBARU
Precio Compra 750.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 300 CV. / 510 CV.
Peso inicial/Final 1230 Kg. / 1230 Kg.



IMPREZA Super Touring Car ´01 — 4x4 SUBARU
Precio Compra —
Obt. en Camp. las Estrellas del Pleiades.
Potencia Inicial/Final 421 CV. / 707 CV.
Peso inicial/Final 1030 Kg. / 1030 Kg.



IMPREZA Sedan WRX STi Ver II ´95 — 4x4 SUBARU
Segunda mano 13.740 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 245 CV / 489 CV.
Peso inicial/Final 1240 Kg. / 1091 Kg.

IMPREZA STi Prodrive Style ´01 — 4x4 SUBARU
Segunda mano 23.587 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 279 CV. / 499 CV.
Peso inicial/Final 1430 Kg. / 1215 Kg.

IMPREZA Wagon STi Ver.VI ´99 — 4x4 SUBARU
Segunda mano 18.973 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 259 CV. / 500 CV.
Peso inicial/Final 1310 Kg. / 1113 Kg.



LEGACY B4 RSK ´98 — 4x4 SUBARU
Segunda mano 12.940 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 253 CV. / 469 CV.
Peso inicial/Final 1440 Kg. / 1224 Kg.



200 SX (S14) ´96 — MD TT NISSAN
Segunda mano 12.490 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 186 CV / 440 CV.
Peso inicial/Final 1220 Kg. / 1072 Kg.

300ZX 2Seater (Z32) ´98 — MD TD NISSAN
Segunda mano 19.950 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 2255 CV / 836 CV.
Peso inicial/Final 1520 Kg. / 1261 Kg.

LEGACY B4 3.0 R ´03 — 4x4 SUBARU
Precio Compra 28.500 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 250 CV / 412 CV.
Peso inicial/Final 1460 Kg. / 1241 Kg.

IMPREZA Sedan WRX STi (GD, Type II) ´02 — 4x4 SUBARU
Precio Compra 28.950 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 280 CV / 531 CV.
Peso inicial/Final 1440 Kg. / 1224 Kg.

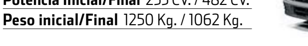
LEGACY B4 2.0GT specB ´03 — 4x4 SUBARU
Precio Compra 28.800 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 280 CV. / 512 CV
Peso inicial/Final 1430 Kg. / 1215 Kg.

CUSCO SUBARU IMPREZA (JGTC) ´03 — MD TT SUBARU
Precio Compra 500.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 300 CV. / 609 CV.
Peso inicial/Final 1100 Kg. / 1100 Kg.

IMPREZA Rally Car ´99 — 4x4 SUBARU
Precio Compra —
Obt. en rally Cathedral Rock trial I normal.
Potencia Inicial/Final 304 CV. / 493 CV.
Peso inicial/Final 1230 Kg. / 1230 Kg.

360 ´58 — MT TT SUBARU
Precio Compra 36.000 Cr.
Obtenido en Carrera Subaru 360.
Potencia Inicial/Final 16 CV. / 51 CV.
Peso inicial/Final 385 Kg. / 350 Kg.





IMPREZA Sedan WRX STi Ver III ´96 — 4x4 SUBARU
Segunda mano 14,425 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 253 CV. / 482 CV.
Peso inicial/Final 1250 Kg. / 1062 Kg.



IMPREZA Sedan WRX STi Ver V ´98 — 4x4 SUBARU
Segunda mano 14.595 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 256 CV. / 49 6CV.
Peso inicial/Final 1270 Kg. / 1079 Kg.

IMPREZA Sedan WRX STi Ver. ´00 — 4x4 SUBARU
Segunda mano 15,990 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 279 CV. / 499 CV.
Peso inicial/Final 1430 Kg. / 1215 Kg.



ALTO LAPIN Turbo '02 — 4X4 SUZUKI

Precio Compra 12.400 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 60 CV. / 123 CV.
Peso inicial/Final 840 Kg. / 764 Kg.



CONCEPT S2 '03 — MD TD SUZUKI

Precio Compra —
Obtenido en gana la copa Suzuki K-Car.
Potencia Inicial/Final 180 CV. / 276 CV.
Peso inicial/Final 1050 Kg. / 880 Kg.



Cappuccino (EA21R) '95 — MD TT SUZUKI

Segunda mano 5,102 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 58 C.V / 125 CV.
Peso inicial/Final 690 Kg. / 627 Kg.



ALTO WORKS SUZUKI SPORT Ltd. — 4x4 SUZUKI

Segunda mano 5.575 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 58 CV. / 123 CV.
Peso inicial/Final 710 Kg. / 646 Kg.



ZZII '00 — 4x4 TOMMY KAIRA

Precio Compra 500.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 551 CV. / 913 CV.
Peso inicial/Final 1000 Kg. / 1000 Kg.



ist 1.5S '02 — MD TD TOYOTA

Precio Compra 16.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 109 CV. / 217 CV.
Peso inicial/Final 1020 Kg. / 897 Kg.



MR2 V Edition (J) '02 — MC TT TOYOTA

Precio Compra 21.800 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 140 CV. / 295 CV.
Peso inicial/Final 980 Kg. / 891 Kg.



Kei WORKS '02 — 4x4 SUZUKI

Precio Compra 14.140 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 64 CV. / 130 CV.
Peso inicial/Final 820 Kg. / 746 Kg.



GSX-R/4 '01 — MC TT SUZUKI

Precio Compra Campeonato Suzuki Concept.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 175 CV. / 275 CV.
Peso inicial/Final 640 Kg. / 582 Kg.

Cappuccino (EA11R) '91 — MD TT SUZUKI

Segunda mano 5,102 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 57 CV. / 126 CV.
Peso inicial/Final 700 Kg. / 637 Kg.

WAGON R RR '98 — 4x4 SUZUKI

Segunda mano 8.332 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 58 CV / 121 CV.
Peso inicial/Final 820 Kg. / 746 Kg.

PRIUS G Tournig Selection (J) '03 — MD TD TOYOTA

Precio Compra 25.700 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 77 CV. / 143 CV
Peso inicial/Final 1290 Kg. / 1096 Kg.

Yaris RS 1.5 (J) '00 — MD TD TOYOTA

Precio Compra 14.530 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 110 CV / 221 CV.
Peso inicial/Final 940 Kg. / 855 Kg.

Yaris RS Turbo (J) '02 — MD TD TOYOTA

Precio Compra 18.880 Cr.
Obtenido en Gana copa Yaris.
Potencia Inicial/Final 150 CV / 262 CV.
Peso inicial/Final 980 Kg. / 891 Kg.



MR Wagon Sport '04 — MD TD SUZUKI

Precio Compra 12.800 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 64 CV. / 127 CV.
Peso inicial/Final 860 Kg. / 782 Kg.

ESCUDO Dirt Trial Car '98 — 4x4 SUZUKI

Precio Compra —
Obtenido en Rally Ice Arena normal.
Potencia Inicial/Final 987 CV. / 1124 CV.
Peso inicial/Final 800 Kg. / 800 Kg.



ALTO WORKS RS-Z '97 — 4x4 SUZUKI

Segunda mano 4,269 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 59 CV. / 123 CV.
Peso inicial/Final 710 Kg. / 646 Kg.



ZZ-S '00 — MC TT TOMMY KAIRA

Precio Compra 59.500 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 195 CV. / 353 CV.
Peso inicial/Final 690 Kg. / 627 Kg.



bB 1.5Z X Version '00 — MD TD TOYOTA

Precio Compra 15.780 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 109 CV / 214 CV.
Peso inicial/Final 1050 Kg. / 924 Kg.



VOLTZ S '02 — MD TD TOYOTA

Precio Compra 17.880 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 132 CV / 263 CV.
Peso inicial/Final 1250 Kg. / 1062 Kg.



COROLLA RUNX Z AEROTOURER '02 — MD TD TOYOTA

Precio Compra 20.080 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 190 CV. / 309 CV.
Peso inicial/Final 1160 Kg. / 1020 Kg.



LAS CLAVES MD: Motor delantero | **MC:** Motor central | **MT:** Motor trasero | **TT:** Tracción Trasera | **TD:** Tracción Delantera | **4x4:** Tracción en las cuatro ruedas | **Los precios del mercado de segunda mano son orientativos**

WILL VS ´01 — MD TD TOYOTA
Precio Compra 20.500 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 190 CV. / 303 CV.
Peso inicial/Final 1190 Kg. / 1047 Kg.



RSC ´01 — 4x4 TOYOTA
Precio Compra —
Obtenido en gana el Rally Ice Arena fácil.
Potencia Inicial/Final 280 CV. / 512 CV.
Peso inicial/Final 1350 Kg. / 1147 Kg.



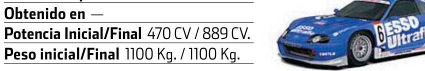
SUPERAUTOBAGS APEX MR-S (JGTC) ´00 — MC TT TOYOTA
Precio Compra 500.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 300 CV. / 519 CV.
Peso inicial/Final 1125 Kg. / 1125 Kg.



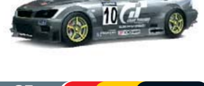
Castrol Tom´s Supra (JGTC) ´00 — MD TT TOYOTA
Precio Compra 1.350.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 470 CV. / 852 CV.
Peso inicial/Final 1100 Kg. / 1100 Kg.



ESSO Ultraflo Supra (JGTC) ´01 — MD TT TOYOTA
Precio Compra 1.350.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 470 CV / 889 CV.
Peso inicial/Final 1100 Kg. / 1100 Kg.



Altezza Touring Car ´01 — MD TT TOYOTA
Precio Compra —
Obtenido en gana la carrera Altezza.
Potencia Inicial/Final 306 CV. / 560 CV.
Peso inicial/Final 1000 Kg. / 1000 Kg.



CELICA GT-FOUR Rally car (ST 205) ´95 — 4x4 TOYOTA
Precio Compra —
Obt. en gana el Rally Swiss Alps normal.
Potencia Inicial/Final 304 CV. / 486 CV.
Peso inicial/Final 1200 Kg. / 1200 Kg.



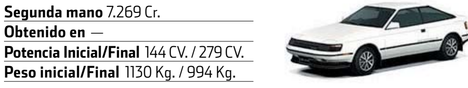
GT-ONE Race Car (TS020) ´99 — MC TT TOYOTA
Precio Compra 4.500.000 Cr.
Segunda mano 2.924.999 Cr.
Potencia Inicial/Final 776 CV. / 1158 CV.
Peso inicial/Final 900 Kg. / 900 Kg.



SERA ´92 — MD TD TOYOTA
Segunda mano 9.405 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 99 CV. / 212 CV.
Peso inicial/Final 910 Kg. / 828 Kg.



CELICA 2000GT-R (ST 162) ´86 — MD TD TOYOTA
Segunda mano 7.269 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 144 CV. / 279 CV.
Peso inicial/Final 1130 Kg. / 994 Kg.



CELICA Sport M ´00 — MD TD TOYOTA
Precio Compra 25.500 Cr. (componentes)
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 200 CV. / 338 CV.
Peso inicial/Final 1140 Kg. / 1003 Kg.

CELICA GT-FOUR (ST205) ´98 — 4x4 TOYOTA
Segunda mano 16.510 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 230 CV. / 499 CV.
Peso inicial/Final 1390 Kg. / 1181 Kg.





MR2 1600 G ´86 — MC TT TOYOTA
Segunda mano 5.918 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 117 CV. / 235 CV.
Peso inicial/Final 1120 Kg. / 985 Kg.



Tacoma X-Runner ´04 — MD TT TOYOTA
Precio Compra 24.520 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 249 CV. / 581 CV.
Peso inicial/Final 1687 Kg. / 1400 Kg.

RSC Rally Raid Car ´02 — 4x4 TOYOTA
Precio Compra —
Obtenido en gana el Rally de Capri fácil.
Potencia Inicial/Final 423 CV. / 553 CV.
Peso inicial/Final 1000 Kg. / 1000 Kg.

WEDSSPORT CELICA (JGTC) ´03 — MD TT TOYOTA
Precio Compra 500.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 300 CV / 622 CV.
Peso inicial/Final 1050 Kg. / 1050 Kg.

Castrol Tom´s Supra (JGTC) ´01 — MD TT TOYOTA
Precio Compra 1.350.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 470 CV. / 889 CV.
Peso inicial/Final 1100 Kg. / 1100 Kg.

WOODONE Tom´s Supra (JGTC) ´03 — MD TT TOYOTA
Precio Compra 1.350.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 500 CV. / 975 CV.
Peso inicial/Final 1100 Kg. / 1100 Kg.

CELICA 1600GT (TA22) ´70 — MD TT TOYOTA
Precio Compra 8.364 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 105 CV. / 209 CV.
Peso inicial/Final 940 Kg. / 855 Kg.

CELICA GT-FOUR Rally car (ST 185) ´95 — 4x4 TOYOTA
Precio Compra —
Obt. en Rally Cathedral Rocks Trial II normal.
Potencia Inicial/Final 316 CV. / 454 CV.
Peso inicial/Final 1200 Kg. / 1200 Kg.

MINOLTA 88C-V Race Car ´89 — MC TT TOYOTA
Precio Compra —
Obt. en gana resistencia- el Capitán 200 millas.
Potencia Inicial/Final 919 CV. / 1185 CV.
Peso inicial/Final 850 Kg. / 850 Kg.

CELICA GT-FOUR RC (ST185) ´91 — 4x4 TOYOTA
Segundo 11.098 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 213 CV. / 471 CV
Peso inicial/Final 1460 Kg. / 1241 Kg.

CELICA XX 2800gt ´81 — MD TT TOYOTA
Segunda mano 8.130 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 153 CV. / 308 CV.
Peso inicial/Final 1235 Kg. / 1086 Kg.

CELICA SS-II (ST202) ´97 — MD TD TOYOTA
Precio Compra 10.680 Cr. (componentes)
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 181 CV. / 314 CV.
Peso inicial/Final 1200 Kg. / 1056 Kg.

SUPRA 2.5GT Twin Turbo R ´90 — MD TT TOYOTA
Segunda mano 11.458 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 251 CV. / 663 CV.
Peso inicial/Final 1520 Kg. / 1261 Kg.



MR2 1600 G-Limited SC ´86 — MC TT TOYOTA
Segunda mano 7.349 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 128 CV. / 234 CV.
Peso inicial/Final 1070 Kg. / 941 Kg.



CALDINA GT-FOUR ´02 — 4x4 TOYOTA
Precio Compra 27.100 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 260 CV. / 587 CV.
Peso inicial/Final 1480 Kg. / 1258 Kg.

Motor Triatlón Race Car ´04 — -- -- TOYOTA
Precio Compra —
Obt. en Camp. Principiante- 4WD Challenge.
Potencia Inicial/Final 266 CV. / 266 CV.
Peso inicial/Final 1200 Kg. / 1200 Kg.

au CERUMO Supra (JGTC) ´01 — MD TT TOYOTA
Precio Compra 1.350.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 470 CV. / 889 CV.
Peso inicial/Final 1100 Kg. / 1100 Kg.

DENSO SARD SUPRA GT (JGTC) ´00 — MD TT TOYOTA
Precio Compra 1.350.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 470 CV / 852 CV.
Peso inicial/Final 1100 Kg. / 1100 Kg.

SPORTS 800 ´65 — MD TD TOYOTA
Precio Compra 32.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 45 CV. / 122 CV.
Peso inicial/Final 580 Kg. / 527 Kg.

200GT ´67 — MD TT TOYOTA
Precio Compra 160.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 150 CV. / 295 CV.
Peso inicial/Final 1120 Kg. / 985 Kg.

COROLLA Rally Car ´98 — 4x4 TOYOTA
Precio Compra 750.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 303 CV. / 507 CV.
Peso inicial/Final 1230 Kg. / 1230 Kg.

7 Race car ´70 — MC TT TOYOTA
Precio Compra —
Obt. en gana misiones conducción 25º-29º.
Potencia Inicial/Final 800 CV. / 1015 CV.
Peso inicial/Final 620 Kg / 620 Kg.

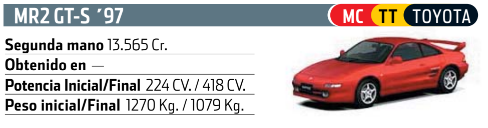
CELICA 2000GT-FOUR (ST165) ´86 — 4x4 TOYOTA
Segunda mano 10.415 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 167 CV. / 364 CV.
Peso inicial/Final 1350 Kg. / 1147 Kg.

CELICA GT-R (ST183, 4WS) ´91 — MD TD TOYOTA
Segunda mano 7.734 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 150 CV. / 289 CV.
Peso inicial/Final 1310 Kg. / 1113 Kg.

CELICA SS-II ´99 — MD TD TOYOTA
Segunda mano 14.176 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 170 CV. / 304 CV.
Peso inicial/Final 1140 Kg. / 1003 Kg.

SUPRA 3.0GT Turbo A ´88 — MD TT TOYOTA
Segunda mano 14.178 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 216 CV. / 593 CV.
Peso inicial/Final 1570 Kg. / 1303 Kg.

MR2 GT-S ´97 — MC TT TOYOTA
Segunda mano 13.565 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 224 CV. / 418 CV.
Peso inicial/Final 1270 Kg. / 1079 Kg.



MR2 G-Limited ´97 — MC TT TOYOTA
Segunda mano 20.059 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 202 CV./ 320 CV.
Peso inicial/Final 1220 Kg. / 1073 Kg.



MR2 S Edition (J) ´99 — MC TT TOYOTA
Segunda mano 12,869 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 126 CV. / 277 CV.
Peso inicial/Final 970 Kg. / 882 Kg.



CARINA ED 2.0 X 4WS ´89 — MD TD TOYOTA
Segunda mano 6,072 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 113 CV. / 251 CV.
Peso inicial/Final 1200 Kg. / 1056 Kg.



COROLLA LEVIN GT-APEX ´83 — MD TT TOYOTA
Segunda mano 5.375 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 116CV. / 246CV.
Peso inicial/Final 940 Kg / 855 Kg



SPRINTER TRUENO GT-APEX ´83 — MD TT TOYOTA
Segunda mano 5.375 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 116 CV. / 252 CV.
Peso inicial/Final 940 Kg. / 855 Kg.



SPRINTER TRUENO BZ-R ´98 — MD TD TOYOTA
Segunda mano 9.450 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 160 CV. /299 CV.
Peso inicial/Final 1080 Kg. / 950 Kg.



SPRINTER TRUENO GT-APEX S. SHIGENO ´00 — MD TD TOYOTA
Segundo mano 34.124 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 190 CV. / 315 CV.
Peso inicial/Final 825 Kg. / 800 Kg.



Starlet Glanza V ´97 — MD TD TOYOTA
Segunda mano 7.150 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 121 CV. / 24 CV.
Peso inicial/Final 920 Kg. / 837 Kg.



Yaris F (J) ´99 — MD TD TOYOTA
Segunda mano 6.369 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 64 CV. / 158 CV.
Peso inicial/Final 820 Kg. / 746 Kg.



Yaris U Euro Sport Edition ´00 — MD TD TOYOTA
Segundo mano 8.371 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 80 CV. / 204 CV.
Peso inicial/Final 850 Kg. / 773 Kg.



Supra RZ ´97 — MD TT TOYOTA
Segunda mano 21.950 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 299 CV. / 859 CV.
Peso inicial/Final 1510 Kg. / 1253 Kg.



SUPRA SZ-R ´97 — MD TT TOYOTA
Segunda mano 11.899 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 203 CV. / 790CV.
Peso inicial/Final 1450 Kg. / 1232 Kg.



COROLLA LEVIN BZ-R ´98 — MD TD TOYOTA
Segundo mano 9.450 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 160 CV. / 299 CV.
Peso inicial/Final 1080 Kg. / 950 Kg.



PRIUS G (J) ´02 — MD TD TOYOTA
Segundo mano 17.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 68 CV. / 132 CV.
Peso inicial/Final 1215 Kg. / 1073 Kg.



9 | KOREA

Coupe FX ´01 — MD TD HYUNDAI
P. Compra 33.020 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 167 CV. / 374 CV.
Peso Inicial/Final 1340 Kg. / 1139 Kg.





HCD6 ´01 — MC TT HYUNDAI
Precio Compra —
Obt. en Rally Cathedral Rocks Trails II fácil
Potencia Inicial/Final 219 CV. / 350 CV.
Peso Inicial/Final 1150 Kg. / 1012 Kg.



Clix ´01 — 4x4 HYUNDAI
Precio Compra —
Obt. en Copa Festival Deportivo Hyundai.
Potencia Inicial/Final 305 CV. / 504 CV.
Peso inicial/Final 1320 Kg. / 1122 Kg.



ACCENT Rally Car ´01 — 4x4 HYUNDAI
Precio Compra 750.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 304 CV. / 498 CV.
Peso Inicial/Final 1230 Kg. / 1230 Kg.



SPIRRA 4.6 V8 ´04 — MC TT PROTOMOTORS
Precio Compra 80.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 324 CV. / 523 CV.
Peso Inicial/Final 1205 Kg. / 1096 Kg.



10 | OTRAS ESCUDERÍAS

(ESPAÑA) Ibiza Cupra ´04 — MD TD SEAT
Precio Compra 24.980 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 183 CV. / 367 CV.
Peso Inicial/Final 1177 Kg. / 1035 Kg.



(BÉLGICA) Vertigo Race Car ´04 — MD TT GILLET
Precio Compra 1.000.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 910 CV. / 1008 CV.
Peso inicial/Final 780 Kg. / 780 Kg.



(SUECIA) S60 T 5 Sport ´03 — MD TD VOLVO
Precio Compra 35.580 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 250 CV. / 415 CV.
Peso inicial/Final 1550 Kg. / 1286 Kg.



(SUECIA) 240 GLT Estate ´88 — MD TD VOLVO
Segunda Mano 13.531 Cr.
Obt. en Liga Europea de deportivos compactos.
Potencia Inicial/Final 129 CV. / 285 CV.
Peso inicial/Final 1890 Kg. / 1568 Kg.

(HOLANDA) C8 Laviolette ´02 — -- -- SPYKER
Precio Compra 254.660 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 456 CV. / 649 CV.
Peso inicial/Final 1070 Kg. / 941 Kg.

Polyphony Formula Gran Turismo — MT TT
Precio Compra —.
Obtenido en resist. Nurbürgring 24
Potencia Inicial/Final 904 CV. / 904 CV.
Peso inicial/Final 550 Kg. / 550 Kg.





Staff

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal, David Fraile Jefes de Sección.
Álvaro Menéndez Jefe de Maquetación.
Ruth Caravaca, Patricia Gamo,
Miriam Romero Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarias de Redacción.
Colaboradores: Rubén Guzmán, Daniel Lara, Sonia Ortega, Juan Lara, Mercedes López, Francisco Javier Gómez, Ana Antelo, Ruben Herrero, Sergio Llorente (mapas), J. C. Ramírez (dibujos).
playmania@hobbypress.es

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.
Directora General Mamen Perera.
Director de Publicaciones de Videojuegos Amalio Gómez.
Subdirector General Económico-financiero José Aristondo.
Director de Producción Julio Iglesias.
Coordinación de Producción: Ángel Benito.
Jefe de Distribución y Suscripciones Virginia Cabezón.
Departamento de Sistemas Javier del Val.

PUBLICIDAD
Director Comercial: José E. Colino.
Directora de Publicidad: Mónica Marín
Jefes de publicidad Gonzalo Fernández y Beatriz Azcona
Coordinación de Publicidad: Mónica Saldaña,
C/ Los Vascos, 17 3ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Los Vascos 17, 2ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 540 777
DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ Orense 12-14, 2ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.
C/ Aragón, 208, 3º-2ª
08840 Barcelona, España. Tlf.:934544815
Argentina: York Agency, S.A.
México: Pernas y Cía, S.A de C.V.
Venezuela: Distribuidora Continental.

TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: RUAN
C/ Francisco Gervás, 12. Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 6/2005

Printed in Spain

Publicación controlada por OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.



Suplemento realizado por el equipo Play2Manía



Esta guía se regala conjunta e inseparablemente con Play2Manía nº 75